2 CDs JOC FULL! - CULTURES - VIKINGII CUCERESC ROMÂNIA!

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Aprilie 2004

JOC FULL!!
CULTURES





CÂȘTIGĂ!
UN JOYSTICK TOP GUN AFTERBURNER FFB



REVIEW

Wars & Warriors: Joan of Arc
O tipă în drum spre rug...

Conan
72 de ani de mușchi & sabie

Lock On: Modern Air Combat
Rușii iar fac simulatoare de zbor

14 JOYSTICKS
TEST!

Zbor perfect
Control absolut

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

125.000 LEI

DEMOS COLIN MCRAE RALLY 04 ■ PAINKILLER ■ SYBERIA 2 **DRIVERS** NVIDIA FORCEWARE 56.64 WINXP/2K
PATCH GLADIATOR SOV **FILME** DUNGEON SIEGE 2 ■ SILENT HILL 4 ■ SHELLSHOCK: NAM '67 **SCREENSAVERS** FINAL FANTASY X


SAMSUNG
DĂ
ACUM
LOVITURA
CERF
2004
Pavilionul: 14, Stand: 4200
Complexul Expozitional Romexpo, Bucuresti
GARANTIE
3
ANI
SyncMaster 173P TFT
Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 178x178
Contrast: 700:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI si Analog
Pliere in multiple unghiuri
DECK Computers
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
www.samsungelectronics.ro
wise view

Alo? ALO! LEVEL?!?...

Afară bate vânt cu praf. Este marți. Ora 22:06. Un telefon sună uscat undeva în redacție. Și sună... rrring.... și Sună... rrring... și SUNĂ!... rrring...

<clic>

Alo? ALO! LEVEL?!?...

<...>

Ăă... redacția LEVEL!?!...

<...Da>

Am și eu... adică, am o problemă, vreau să spun. Nu mă simt prea bine.

<...Da>

Adică... mi se întâmplă ceva rău, ciudat. Stăteam liniștit la computer... știți, eu am o arhivă mare de jocuri. Vechi, vechi... ah... știți, alea, Monkey Island... și celălalt, Starcraft. Și mai am și multe, foarte multe jocuri pentru Spectrum. Și am și un Commodore și am și un casetofon vechi, vechi, foarte vechi, pe care încarc jocuri, adică doar noaptea, când nu mă vede nimeni... acum nu se mai potrivește.

<...Da>

Dar ah... dar... adevărul este că NU MAI SUPORT! NU MAI SUPORT! [*în fundal, scaun trântit de un perete, ceramică spartă*]. Înnebunesc! Ce se întâmplă cu jocurile Lucas, ha!? De ce anulează jocurile care pentru mine înseamnă totul, Sam și Max, alea? Adică, oricum nu mi-ar fi mers, dar... DE CE? Și mai am o întrebare!

<...Da>



De ce #^@&%$ scot ăștia Starcraft: Ghost doar pe console? Și ce dacă scot mai mulți bani din console? Ce, eu nu contez? Adică eu nu am computer ca oamenii normali? Ce, trebuie să-mi cumpăr mizeriile alea de console? De ce? Pentru că așa merg lucrurile?

<...Da>

Ce Da, dom'le? Ce Da? Care Da? Sunteți nebuni?! Voi sunteți LEVEL, adică eu am un Celeron cu GeForce2 MX și în loc să-mi bag banii în computer, cumpăr LEVEL în fiecare lună! Și cred că voi trebuie să le spuneți ălora că nu se mai poate așa... NU MAI POT! Uite, vreau și eu, om normal, calm, să-mi cumpăr un joc făcut de niște ruși, ăștia de la Buka, și nu pot, și mă enervez!!! De ce, mă? Pentru că la noi în România nu se vând mai mult de câteva sute de bucăți dintr-un joc și rușii ăștia nu calcă pe-aici dacă nu vând cel puțin câteva mii? Ce-mi pasă mie, băi, de câte mii și zeci de mii de bucăți de jocuri vând ăștia? Ce, suntem prea săraci pentru ruși, care ne-au cotropit?

<...Da>

Da' mai termină omule cu Da ăsta, că mă urc pe pereți, m-auzi?! Ce Dumnezeu, că doar voi sunteți cei mai tari, adică eu vă iubesc sincer și iau revista și nici n-o desfac și în prima noapte dorm cu ea lângă mine... da... DA' DE CE NU MĂ ASCULTAȚI!!!?!

<clic>

■ **Mike**

rrring...



rrring...

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Lock On: Modern Air Combat
2. Conan: The Dark Axe
3. Against Rome



Mitza –
1. Gunbound
2. Total Club Manager 2004
3. Lock On: Modern Air Combat



Koniec –
1. Final Fantasy X
2. Conan: The Dark Axe
3. Gladiator Sword of Vengeance



Sebah –
1. Cultures
2. Conan: The Dark Axe
3. Total Club Manager 2004



cioLAN –
1. Final Fantasy X
2. Gladiator Sword of Vengeance
3. Conan: The Dark Axe



BogdanS –
1. Acer Ferrari 3000 LMi
2. PROMedia DVD Note
3. Chenbro Gaming Bomb



Marius Ghinea –
1. Lock On: Modern Air Combat
2. Midnight Nowhere
3. Conan: The Dark Axe

LEVEL APRILIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Colin McRae Rally 04
Gunbound
Painkiller
Syberia 2
UFO: Alien Invasion

MODS

Far Cry Research Level

PATCH

Gladiator USK18

SCREENSAVER

Final Fantasy X

WALLPAPERS

Against Rome
Conan: The Dark Axe
Final Fantasy X
Gladiator Sword of Vengeance
Wars & Warriors: Joan of Arc
Lock On
Neighbours from Hell 2 – On Vacation
Universal Combat

MEDIA

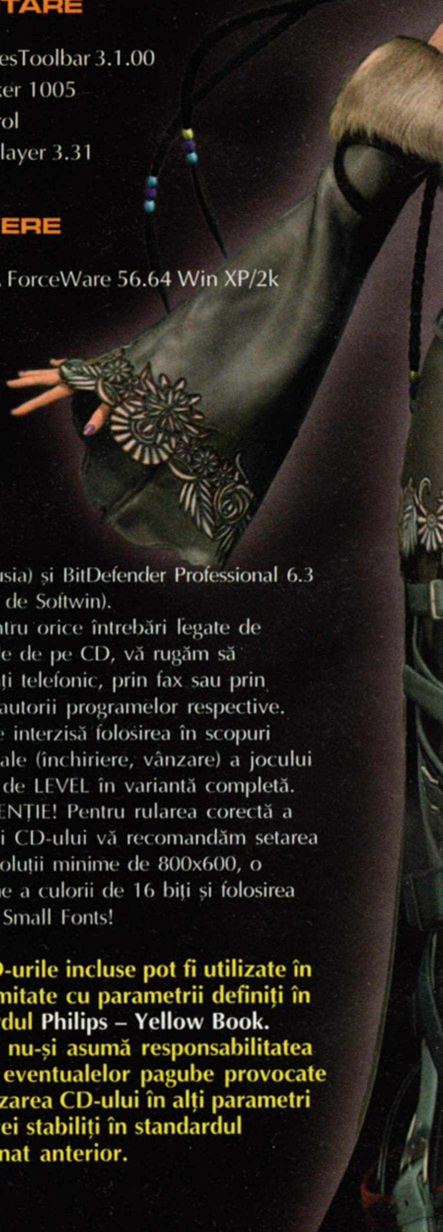
Filme
Dungeon Siege 2
Silent Hill 4: The Room
ShellShock: Nam '67
Imagini
ShellShock: Nam '67
SOLAR
True Crime: Streets of LA

UTILITARE

550AccesToolbar 3.1.00
RadLinker 1005
WinPatrol
Zoom Player 3.31

DRIVERE

NVIDIA ForceWare 56.64 Win XP/2k



NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

50 AGAINST ROME

Barbarii atacă Roma... Şi ce dacă?





36 GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE

Ave Caesar, morituri te salutant!



LEVEL APRILIE 2004

CUPRINS

news

Getica

Producător Digital Summoners **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** www.geticagame.com

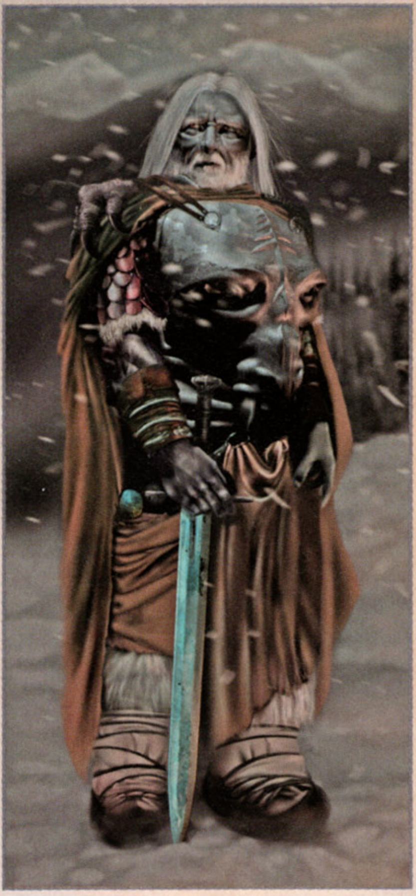


Digital Summoners, un nou studio de producție din București, a anunțat lansarea site-ului oficial pentru Getica (primul lor proiect), un RPG a cărui acțiune se petrece în perioada de glorie a civilizației dace.

„Getica este un proiect ce înglobează două jocuri RPG single player, 3D, cu vedere third person. La baza jocurilor se află conceptele clasice regăsite în genul RPG: asumarea unui rol în poveste, evoluția personajului, apartenența la o clasă, rezolvarea unor quest-uri, dobândirea de obiecte și abilități speciale. La acest schelet, Getica adaugă un sistem de magie deosebit și un combat dinamic, în timp real, care va pune în valoare atât puterea personajului din joc, cât și priceperea și îndemânarea jucătorului. Jucătorul evoluează într-o lume care <<trăiește>>, astfel încât trecerea sa produce schimbări vizibile. Scopul nostru este să îi dăm jucătorului senzația că se mișcă într-o lume reală, ce-și urmează propriile căi și că prin simpla sa prezență poate perturba relațiile delicate stabilite cu mult timp înainte între părțile acestui sistem."

Tot ce îmi doresc este ca acest joc să iasă cât mai devreme posibil, să fie mai tare ca Gothicu', mai ieftin ca un kil de ceapă și mai lung ca zidul chinezesc, că m-am săturat de 20 de ore de joc, după care să mă întorc iar la Diablo.

■ **Koniec**





LEVEL TOP 10

MARTIE 2004*

1.	**Need for Speed Underground**	**269**
2.	**Star Wars: Knights of the Old Republic**	**198**
3.	**Warcraft III**	**150**
4.	M P 2: The Fall of Max Payne	103
5.	GTA Vice City	94
6.	Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre	44
7.	In Memoriam	8
8.	Vietcong Fist Alpha	6
9.	Trackmania	4
10.	Firestarter	3
	Total:	879

*preluat de pe www.level.ro

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Acesta s-ar putea să fie numele următorului joc din seria Need For Speed. De unde știm acest lucru? Tom Bramwell, un mare baștan de pe EuroGamer.net, a băgat de seamă că în data de 27 ianuarie, anul curent, cei de la EA au înregistrat un site cu numele de „needforspeedmostwanted.com". A intrat în legătură cu EA-ul din Marea Britanie, de unde a încercat să obțină o confirmare a acestui zvon. Ei nu au spus nu, dar nici da, așa că se poate ca următorul joc NFS să fie chiar cel specificat în titlul știrii.

Cops 2170: The Power of Law

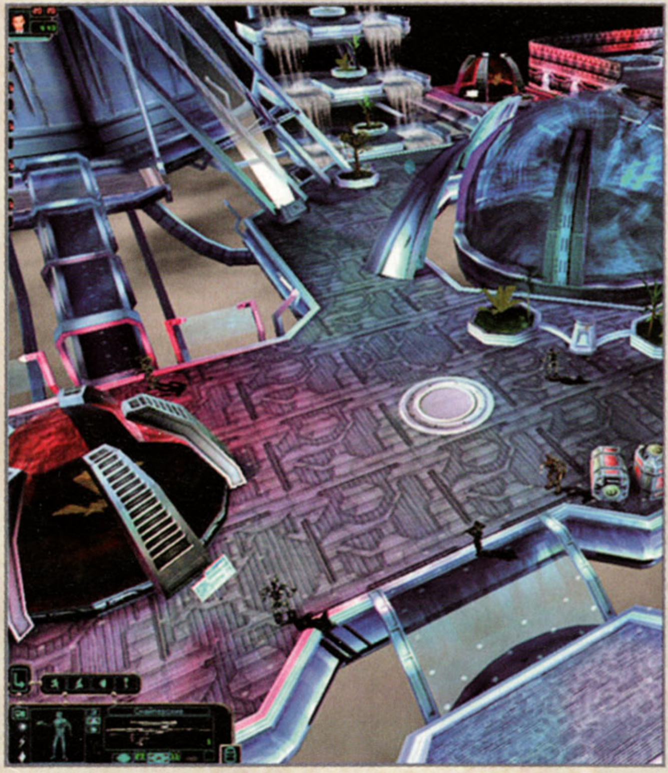
Producător MiST Land **Distribuitor** Strategy First **Data lansării** mai 2004 **On-line** www.polgame.com/eng



Distribuitorul Strategy First și producătorul MiST Land vor lansa pentru PC jocul Cops 2170: The Power of Law. Jocul este un tactical strategy RPG în care vom fi o polițistă începătoare și vom fi implicați în evenimentele unei metropole a viitorului. Cops 2170 va avea o grafică 3D în care vor trăi peste 60 de NPC-uri. Jucătorii vor putea recruta până la șapte ofițeri și vor putea folosi un impresionant arsenal al viitorului pentru a câștiga bătălii gigantice împotriva minților criminale din oraș. Misiunile diferă: de la înăbușirea revoltelor, până la înfrângerea personalului de securitate al unei corporații. Kati se trezește într-o dimineață, își pune uniforma și pleacă la muncă, la fel ca în fiecare zi. Nu își dă seama că totul este schimbat. Doar după câteva zile de activitate febrilă în rândul mafioților simte că ceva nu este în regulă și se pune pe săpat. Ce scoate la iveală este putred rău de tot și o face pe Kati să pornească infernala mașină a legii. Jocul nu ne va pune în fața unei bătălii comune, ce are loc doar într-o cameră. Totul are niște proporții gigantice: vei fi nevoit să te implici în bătălii la scară largă, revoltele stradale ridicând niște probleme de ordin organizatoric scutierilor care nu se descurcă la fel de bine ca tine. Pe lângă toate aceste acțiuni violente, la care vei participa direct, pe parcursul jocului vor apărea în mod aleator tot felul de mini quest-uri, pe care va trebui să le duci la capăt pentru a căpăta puncte extra.

■ **Koniec**





UN NOU CARMAGEDDON

MCV au anunțat că cei de la SCi lucrează la un nou joc din seria Carmageddon. Multe detalii nu se știu despre acest titlu (în afară de faptul că va fi lansat în vara lui 2005), dar ni se aduce aminte că întreaga serie s-a vândut în peste 1,6 milioane de exemplare și că, în general, SCi se îndreaptă spre un viitor luminos și plin de bani.

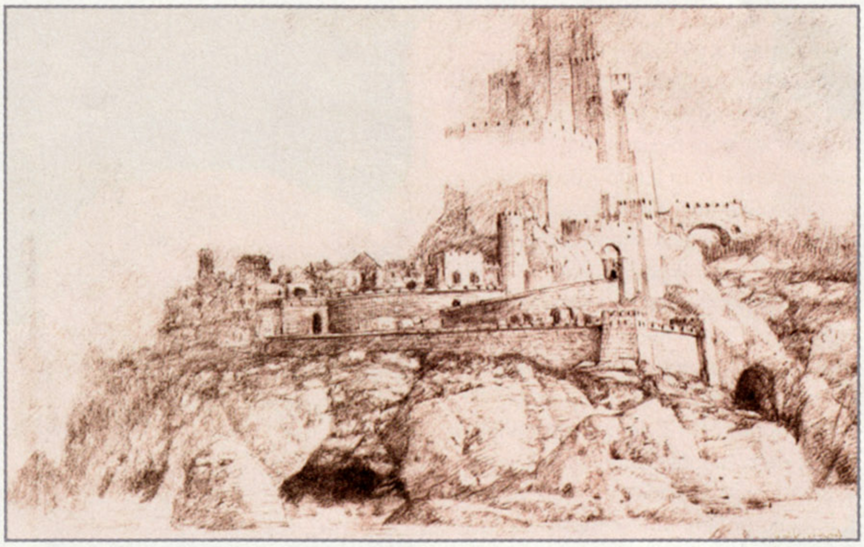
SE VOR LANSA

APRILIE 2004

Colin McRae Rally 04	Codemasters
Singles – Flirt Up Your Life	Deep Silver
The 5th Disciple	Cenega
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
Hoyle Card Games 2004	Vivendi
Hoyle Casino Games 2004	Vivendi
Hoyle Table Games 2004	Vivendi
Mortyr	Cenega
World Championship Pool 2004	Jaleco
World Championship Rugby	Acclaim

Vanguard: Saga of Heroes

Producător Sigil Games Online **Distribuitor** Microsoft **Data lansării** cândva în viitor **On-line** www.vanguardsoh.com

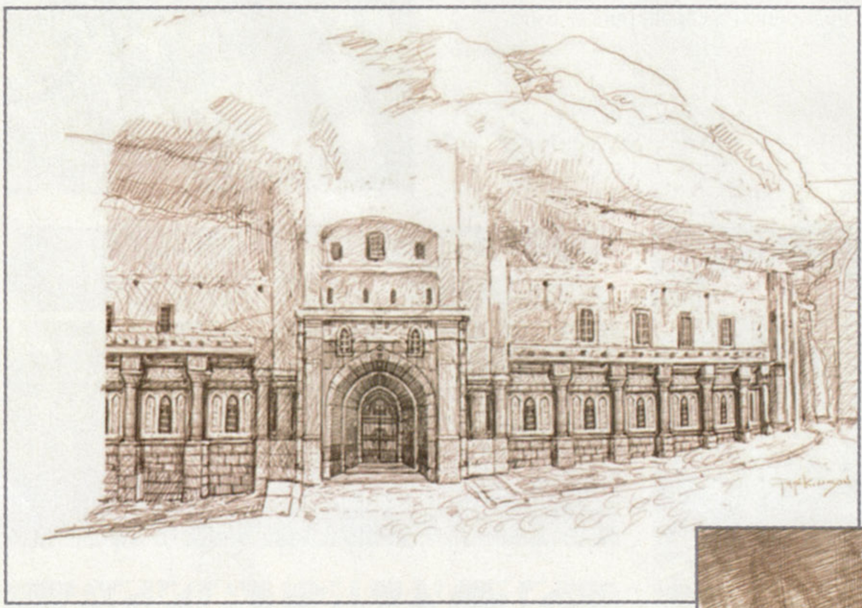


Deunăzi, Microsoft Game Studios și Sigil Games Online au anunțat că lucrează la Vanguard: Saga of Heroes, un (alt) MMORPG pentru PC. Conducătorul proiectului este Brad McQuaid, creatorul lui EverQuest. În echipă se mai află Steve Clover, care a mai lucrat tot la EverQuest, și Jeff Butler, care a fost coproducător la Ruins of Kunark, expansion-ul lui EverQuest și mai târziu a fost producător la Scars of Velious și Shadows of Luclin.

Acum că am făcut cunoștință cu acei oameni minunați care se laudă că ne vor face să plângem după o conexiune rapidă și sigură la Internet, e timpul pentru bârfa zilei. Tocmai a trecut Mitza pe lângă mine și, văzând ce scriu, a pufnit disprețuitor și a spus câteva cuvinte de bine la adresa Microsoftului. Motivul? După ce Mythica a fost anulat acum vreo lună pe motiv că piața mustește de MMORPG-uri, Microsoft Game Studios s-a răzgândit (sau o fi crescut cererea) și se apucă de alt RPG on-line.

Prea multe despre Vanguard nu putem spune, deoarece Microsoft și-a păstrat obiceiul de a bate apa-n piuă cu grație, fără a da prea multe informații cu adevărat utile. Noi (cei de la LEVEL) nu putem decât să ne dăm cu părerea. Deci: ***suntem de părere*** că Vanguard (dacă va fi dus la bun sfârșit) va fi un titlu demn de băgat în seamă, având în vedere că producătorii au Everquest-ul în spate.

■ **cioLAN**







MAX PAYNE 3 CONFIRMAT

Cei de la Shacknews au aflat de la Jeffrey Lapin (șeful Take-Two) că următorul joc din seria Max Payne este în producție și o duce în general bine. De asemenea, într-un alt post de pe Shacknews, Mikael Kasurinen de la Remedy a anunțat că nu ei sunt cei care vor produce jocul. Lapin ne mai spune că, după părerea lui, Max Payne 3 are nevoie de câțiva ani de muncă pentru a fi mai spectaculos decât predecesoarele sale.

Competiţie pentru cei mai tari

Pandemonium, Tomb Raider, Puyo Pop, Puzzle Bobble, SonicN, Super Monkey Ball, Red Faction, Virtua Tennis, MotoGP te aşteaptă să-ţi dovedeşti îndemânarea şi puterea de concentrare. Peste 11 jocuri sunt deja disponibile pe cartele separate (în România, prin magazinele Germanos) şi urmează să apară şi alte titluri cu adevărat super. Tot ce trebuie să faci este să pui mâna pe consola mobilă N-Gage, să-ţi provoci prietenii la întrecere si apoi să-i faci praf!



Una dintre facilităţile extraordinare pe care le oferă această consolă pasionaţilor este posibilitatea de a juca jocuri multiplayer. Concepută pentru jucătorii activi şi entuziaşti, N-Gage este prima consolă mobilă conectată, care le permite celor pasionaţi să joace online jocuri multiplayer 3D de înaltă calitate, prin Bluetooth şi GPRS. Acum te poţi confrunta nu doar cu unul, ci cu mai mulţi competitori şi poţi alcătui chiar echipe de câte patru persoane.

Ce înseamnă N-Gage pentru pasionaţii de jocuri? Interactivitate şi competiţie, adică exact ceea ce le place lor mai mult. Atunci când Nokia a conceput N-Gage, s-a gândit exact la acest lucru – competiţiile multiplayer; astfel au rezultat o serie de titluri care schimbă modul de utilizare a consolelor pentru jocuri: *Moto GP* (1 – 4 jucători), *Pandemonium* (1 – 2 jucători), *Red Faction* (1 – 2 jucători).

Am reuşit să-ţi stârnim interesul? Ei bine, pregăteşte-te pentru că asta nu e totul! Pentru jucătorii pasionaţi, care nu se mai satură de jocuri, Nokia a creat un loc special de întâlnire – N-Gage Arena (www.arena.n-gage.com). Aici vei găsi tot ce îţi trebuie: ponturi, clipuri, indicaţii strategice, scoruri mari, posibili competitori sau prieteni. ■ **Sebah**

SpellForce - The Breath of Winter

Producător Phenomic Game Development **Distribuitor** JoWood Productions
Data lansării nespecificată **On-line** spellforce.jowood.com



JoWood a anunțat în mod oficial că se lucrează la un expansion pack pentru SpellForce. Acest lucru nu poate decât să mă bucure, deoarece jocul a cunoscut un succes imens în rândul colegilor mei. Și totuși, ce va conține expansion-ul? Păi, dacă dăm crezare declarațiilor, vom avea parte de o nouă campanie single player, campanie care ne va mânca pe puțin 40 de ore din timpul nostru prețios. Povestea sună cam așa: se pare că un demon (ale cărui origini se pierd în negura timpului) din trecutul îndepărtat al lumii plănuiește un come-back spectaculos în Eo, cu jocuri de artificii, cu niște zei mult mai întunecați decât respectivul trecut și așa mai departe. În acest scop, demonul nostru face el ce face și reușește să aducă la viață un dragon (Aryn pe numele lui), pe care-l trimite în lume, însoțit de alte zeci de mii de creaturi, care mai de care mai înspăimântătoare. Cam atât despre poveste.

Distribuitorul are de gând să mai ofere detalii despre acest expansion odată cu trecerea timpului, așa că trebuie să fim cu ochii pe site-ul oficial al jocului. Între timp, aruncați un ochi pe minunatele screenshot-uri răspândite pe această pagină.

■ cioLAN





THIEF 3 - NOUTĂȚI PE SITE

Eidos a pus noi informații și imagini din Thief 3 pe site-ul oficial al jocului (www.thief3.com). Acestea se referă în principal la personajele din joc și la armele disponibile. Jocul este în producție pentru Xbox și PC. Lansarea sa se dorește a avea loc în primăvara aceasta.



La revedere, Sam and Max!

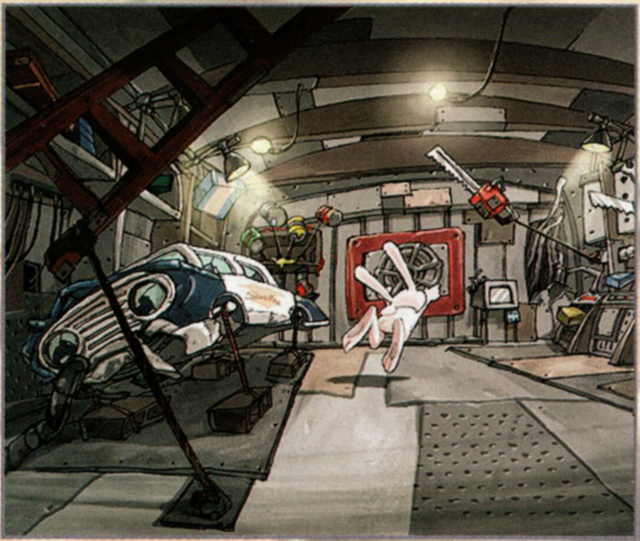


Se pare că, fără voia noastră, am fost nevoiți (mulțumim, LucasArts!) să inaugurăm o nouă rubrică, tare asemănătoare celei de la ProTV (difuzată cu regularitate în fiecare zi la ora 17), în care ne vom ocupa în special de crime. În seara aceasta vă vom prezenta un caz cutremurător de pruncucidere. După ce ne-a amăgit că Sam and Max: Freelance Police va fi un copilaș frumușel și sănătoșel, LucasArts, într-un moment de luciditate afaceristică (din ce în ce mai dese în ultimul timp) i-a pus perna pe față și n-a mai luat-o de acolo până când Sam and Max nu și-a dat duhul.

Motivul invocat de LucasArts? Nu e rentabil să mai scoți un adventure, lumea nu cumpără, iarba nu crește, masonii au hotărât așa, world domination, bla, bla, bla. Nu îmi pasă. Am acceptat că nu va mai fi un Monkey 5. Greu, dar m-am împăcat cu ideea. Am rămas cu sechele, dar o să mă vindec cu puțină terapie. Full Throttle 2? Nu am zis nimic. Decât să fie beat'em up, mai bine deloc. Da' cu Sam and Max ce au avut? Eu, cu mintea mea cea proastă, mă gândesc că pierderea pe care ar fi suferit-o lansând jocul acesta ar fi fost acoperită și răsacoperită de profiturile din viitoarele KOTOR (că o să mai fie pe puțin patru, după cum văd eu lucrurile). Dar poate sunt doar eu. Și alte câteva mii de oameni dezamăgiți.

Până una alta, Forța fie cu voi! Și la cât mai mult Star Wars. Poate s-o sătura publicu' și va mai cere și adventure-uri.

■ cioLAN





NOI JOCURI ROMÂNEȘTI PENTRU TELEFOANE MOBILE

MobilePlayZone reprezintă divizia de programare wireless a companiei SISTEC SA și se axează pe producerea și comercializarea de jocuri pentru telefoanele mobile. În prezent, produsele lor s-au impus în rețelele internaționale de distribuție, jocurile fiind deja comercializate de diverși operatori din întreaga lume.

Există și un site web (www.mobileplayzone.com) de prezentare a aplicațiilor, care include un modul de achiziție a produselor on-line.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Producător EA Games **Distribuitor** EA Games **Data lansării** 28 mai 2004 **On-line** încă nu

Fac eu ce fac și tot dau de Ha(i)rry Potter ăsta. Nu mai e la modă vrăjitorul de tip Merlin, cu o cipilică țuguiată, cu barbă colilie și față de bunic. Acum se poartă vrăjitorul tânăr, dacă se poate cât mai curios (enervant de curios) și cu o tendință insuportabilă de a-și vârî nasul exact unde îi fierbe oala (altuia). Asta e, nu trebuie totuși uitat că pe spinarea lui Harry Potter ăsta s-au făcut o grămadă de bani. Și se vor mai face.

Viitoarea mașină de tocat banii copiilor se va numi Harry Potter and the Prisoner of Azkaban și va fi produs de ... ta da da daaaaam... Electronic Arts, cei care au profitat tot timpul de filmele care au înnebunit tineretul. Povestea se va învârti tot în jurul junelui Harry, al cărui naș (un personaj extrem de complex) evadează dintr-o temută pușcărie pentru vrăjitori și se îndreaptă vijelios spre fabrica de șamani numită și Hogwarts. Nu mai intru în detalii deoarece sunt convins că dacă vă pasionează subiectul, ați citit cartea, iar dacă nu, presupun că nu o să citiți nici



știrea. În fine, vei putea (pentru prima oară în istoria seriei) să te joci cu Hermione (dacă nici după fraza asta nu mă saltă poliția...) și cu Ron. În rest ... același stil de joc cu care am fost obișnuiți de primele două titluri din serie. Bravo EA! Să nu dea Dumnezeu cel Sfânt să-l vrem pe Harry, nu pământ!!!

■ cioLAN







ShellShock: Nam '67

O oază de „linişte" într-un ocean de napalm



Copii, a apărut o nouă modă. Lăsați la o parte Panzer-ele și Spitfire-urile și urcați-vă într-un Huey cu destinația Vietnam. Ați auzit de Vietnam, nu? E locul acela împădurit unde comunismul amenința ferigile gigantice și populația cultivatoare de orez. Prin șaizeci și ceva a devenit locul cu cea mai mare densitate de napalm pe metru pătrat, prin nouăzeci și ceva s-a transformat în subiectul favorit al lui Oliver Stone, iar la începutul mileniului trei este gata să depășească Al Doilea Război Mondial în preferințele gamerilor și, implicit, în vânzări.

Pterodon, cu al lor Vietcong, au fost printre deschizătorii de drumuri și tot ei au trebuit să-și croiască drum cu paloșul prin jungla shooter-elor (tactice sau nu) „WWII"-like. Poteca fiind curățată, alții le-au călcat pe urme. Mai întâi s-a anunțat Battlefield Vietnam (prezentat în numărul trecut) , iar puțin mai târziu Eidos a ieșit la atac și ne pregătește un titlu mai apropiat de ceea ce a însemnat războiul cu adevărat. Adică napalm, zeci de mii de morți și hașiș fumat prin țeava Winchester-ului.

Napalm sticks to kids

Fiind un mare admirator al lui Oliver Stone și al lui Francis Ford Coppola (Apocalypse Now), nu am fost prea mulțumit de imaginea războiului oferită de majoritatea producătorilor. Animat de eroism, pun mâna pe o pușcă și-mi salvez compania de la o moarte sigură. Atmosfera era aproximativ credibilă, numai că totul parcă era făcut să te mâne la război și nu să te facă să-ți fie frică de el. Nu bombardamente la scară largă, prea puțini combatanți, iar tu erai tartorul și nu un răcan oarecare, speriat de moarte și cu o vietnamofobie cronică. Ei bine, ShellShock: Nam '67 promite să remedieze aceste mici scăpări, iar producătorii (Guerilla) ne promit că nu vor transforma jocul într-unul propagandistic.

După cum probabil v-ați prins (sau vă veți prinde după ce veți urmări trailer-ul de pe CD), Nam '67 va pune accentul mai mult pe partea „nașpa" a războiului (da, și pe schijele din gamelă) și, dacă ne luăm după mirificul comunicat de presă, va oferi o experiență cât mai apropiată de realitate. Adică de acea realitate îmbibată cu napalm și stropită din greu cu agent Orange. Astfel, se pare că vom asista neputincioși la bombardarea satelor, la otrăvitul fântânilor și la pârjolitul câmpurilor (niciodată nu am priceput cum o plantație de orez poate lua foc) și vom fi asaltați de tot felul de sunete (a se citi „urlete de groază"). Singurul lucru care va lipsi va fi mirosul de carne arsă (totuși nu bag mâna în foc, având în vedere că până în iunie când o să apară mai e timp și japonezii sunt mulți și cu idei dintre cele mai năstrușnice).

Cu sau fără pluton

Primul lucru pe care l-am observat (și nu mi-a plăcut) la Vietcong a fost promovarea subită pe care am primit-o. Nici nu am intrat bine în junglă și m-am



Johnny, noooo!!!!!!!



Pe jumătate mort...



Capul Bunei Speranțe...

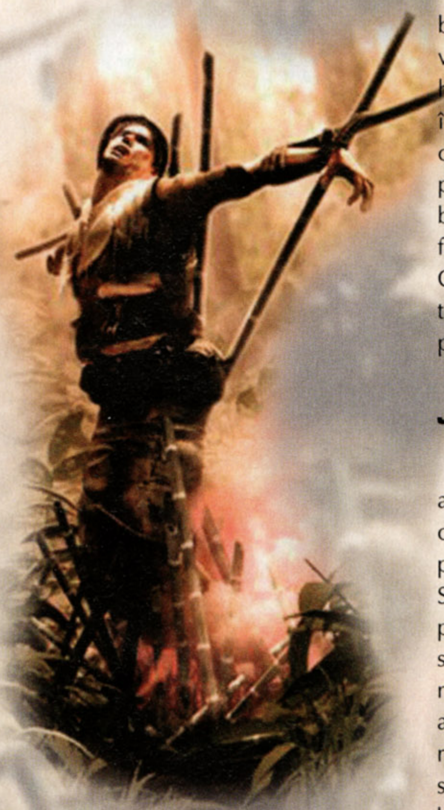

La afumat...


Die, Charlie!!!!

și trezit cu propriul meu pluton, gata să-mi aducă pe tavă capul lui Ho Chi Minh dacă le-aș fi cerut-o. Întotdeauna am fost deranjat de funcțiile de răspundere și am fugit de ele ca vietnamezii de napalm. Vreau și eu să pornesc de jos și să merit amărâta aia de promovare, nu vreau să mă simt vinovat că Johnny a murit în timp ce-mi aducea mie apă. Și tot pitorescul armatei constă în acel sergent care răgușește urlând la tine și în iluziile din categoria „las' că mă fac eu mare și apoi văd ei". Ei bine, Guerilla s-a gândit și la acest aspect și-ți va da un pluton pe mână doar atunci când îl vei merita, nici un moment mai devreme.

Odată aruncat în junglă, ghidat de frică, de datorie și/sau de superiori, îți vei croi drum prin hățișuri, printre hoardele de vietnamezi și vei face totul pentru a supraviețui, pentru că obiectivul misiunii se pierde undeva printre țiuitul gloanțelor și vâjâitul obuzelor. Și printre schijele care tocmai au înlocuit cartofii din faimoasa ciorbă șutită de la popotă.

Ce mi-a plăcut foarte mult la Vietcong au fost tunelele degrabă dătătoare de intense trăiri claustrofobice și tare m-am



bucurat când am aflat că și în Nam '67 vei fi obligat să joci rolul de cârtiță și să hălăduiești prin măruntaiele pământului în căutare de ținte. Și dacă nu te înțelegi cu spațiile larg închise, atunci nu-i problemă. Guerilla ne-a pregătit și niște bătălii în câmp deschis de toată frumusețea, cu zeci de combatanți, Chinhook-uri și mii de gloanțe care-ți trec pe lângă, pe deasupra și respectiv prin cap.

Johnny, noooooo!!!!!

După ce am văzut trailer-ul și am ascultat litania celor de la Eidos, am fost convins să dau crezare zvonurilor și promisiunilor cu privire la ShellShock: Nam '67. Dacă se țin de promisiuni, va fi un concurent foarte serios pentru Vietcong. Dacă promisiunile nu vor fi în totalitate respectate, vom avea de-a face cu un joc bun, iar dacă nu se țin deloc de cuvânt, o să-mi pierd speranța că vor mai exista shooter-e bune cu și despre Vietnam. Dar o să-l joc, uite-așa, de-al naibii. Dacă tot am scris despre el...

■ cioLAN

Titlu	ShellShock: Nam '67
Gen	FPS
Producător	Guerilla
Distribuitor	Eidos
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	iunie 2004
ON-LINE	www.shellshock-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD


Peisaj romantic cu napalm


Mori, tufă!!!

SOLAR



Dacă vrei pace, pregătește-te de război!

Cam așa ar dori cei de la Brat să ne prezinte următorul titlu pe care doresc să-l lanseze. Dacă nu vă sunt prea cunoscuți băieții de la Brat, asta este pentru că până acum nu au scos încă un titlu de referință. În perioada imediat următoare va fi lansat primul produs al lor, unul care se anunță de pe acum un mare succes: Breed. Cum orice firmă care se respectă are mai multe proiecte în derulare, Brat lucrează în prezent și la SOLAR, un first person shooter care va încerca să ne arunce într-o lume în care haosul și lupta pentru supraviețuire sunt coordonatele principale.

Vrajba

Situația este tipică: din cauza înmulțirii disproporționate a omenirii și a creșterii câtă frunză și câtă iarbă a populației, de i-ar tremura pantalonii și lui Mircea ăl Bătrânu' de-ar fi trăit să-i vadă, oamenii s-au împărțit în două tabere – Eastern Collective Democracy (ECD) și United Western Alliance (UWA). Nu mă întrebați care-s turcii și care tătarii sau care-s ăia răii și care ăia mai puțin răi, pentru că încă nu se știe. Cu siguranță însă nici unii nu-s d-ăia bunii. Și cum în lupta pentru resurse Pământul nu poate fi niciodată suficient, este normal ca cele două tabere să ducă războiul și pe Lună și pe Marte. Pământul este acum un teren sterp, plin de fortificații, Luna adăpostește în tunelurile săpate la începutul colonizării o mulțime de sărăntoci, bișnițari și drogați, iar Marte este parțial terraformată și plină de urmele îndelungatelor bătălii care au avut loc și aici. Dacă oamenii ar ajunge și-n iad, cu siguranță ar învrăjbi și dracii între ei, împărțindu-i în facțiuni distincte și determinându-i să-și calce pe nervi până ar ajunge să se prepare supe de drac din emisfera nordică a iadului, pulpe de drac roșu ecuatorian, cu carnea fragedă și pielița crocantă, urechi de diavol împielițat, coarne la grătar și alte cele...

Bătăliile

Jocul de față se va axa numai și numai pe lupte. De fapt, va fi o luptă încrâncenată între taberele prezente, pe spații vaste și cu logistică diferită. Pe lângă cele două facțiuni pe care vi le-am prezentat, se va mai număra încă una, Necro, o armată de soldați undead, reanimați de un suflu toxic apărut în urma deceniilor de lupte nucleare, biologice și chimice. Mai mult haotice, aceste trupe vor ataca ambele tabere, dar pot deveni o armă periculoasă în mâna celui care va reuși să le influențeze.

Atât în single player, cât și în multiplayer, vor fi 32 de personaje. În single player vom folosi aceleași hărți pe care le avem și pentru multiplayer, doar că inamicii și camarazii noștri vor fi NPC-uri controlate de AI. Acesta se spune că va fi unul dintre atuurile jocului – nivelul său avansat va permite în single o experiență cât mai apropiată de realitate.



Pământ, Lună sau Marte?



Ravagiile războiului

Fiecare facțiune va avea setul propriu de arme și vehicule, de la pistoale și puști până la tunuri de distanță lungă. Mijloacele de transport vor varia, de asemenea, în funcție de tipul vehiculului: de sol, pe apă sau prin aer. Prin urmare, va exista o diversitate a gameplay-ului și fiecare misiune în parte va putea fi abordată prin diferite tactici. Alți factori aleatori vor contribui la diversificarea gameplay-ului: trăsnete ce vor distruge clădiri întregi, ploi acide, idioți cu concentrație prea mare de alcool în sânge și cu capul prin nori, care se vor izbi de diferitele fortificații în timp ce conduc vehicule cu masa de câteva tone și cu explozibil de alte câteva tone la bord, o grenadă scăpată din mână exact în mijlocul trupelor etc. Drept să vă spun, dacă-mi va face vreunul dintre ei așa ceva, eu cu mâna mea am să-i zbor creierii în fața tuturor. Să fie un exemplu!

Nu trebuie să vă mai spun că în SOLAR vom putea da liber tendinței de distrugere. Vom deține butonul roșu pentru aruncarea în luptă a adevăratelor arme: bombe atomice, sateliți dotați cu lasere foarte puternice etc.

Distracția

SOLAR este un tip de joc care poate fi foarte ușor distrus de AI-ul oponenților, dar mai ales al NPC-urilor care sunt de aceeași parte cu jucătorul. Din acest punct de vedere, producătorii au oferit și soluția: un mod cooperativ, cu mai multe tipuri de joc – Interdiction, Retrieval, Assault, VIP Escort, Search and Destroy, Recon, Rescue and Sabotage. Pe deasupra, în multiplayer-ul normal vom avea modurile deja clasice: Last man standing, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the flag, Assault și King of the Hill.



Sunt rău!

Toate acestea vor fi puse pe ecran de către un engine dezvoltat de Brat. Este vorba despre Mercury II, versiunea îmbunătățită a engine-ului pe care-l folosesc pentru Breed. Producătorii au acordat o atenție deosebită acestui engine, care va fi în stare să folosească toate minunățiile pe care le aduce cea mai recentă tehnologie. Imaginile pe care le vedeți sunt forme incipiente, fără texturi, făcute în primele stadii de lucru la SOLAR. Brat a lansat un demo de multiplayer accesibil pentru moment numai celor care lucrează în domeniu (distribuitori, presă). În această fază, producătorii s-au concentrat pe level design, pe gameplay, lăsând efectele de toate felurile pentru mai încolo. Prin urmare, jocul este la începuturi și va mai dura ceva timp până va îmbrăca o formă comercială, însă din toate informațiile pe care le am acum se pare că va fi o concurență serioasă pentru jocurile „tari" de pe piață, atât pe partea de multiplayer, cât și pe cea de single.

■ **Sebah**

Titlu	SOLAR
Gen	FPS
Producător	Brat
Distribuitor	N/A
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A
ON-LINE	www.brat-designs.com/solar.html



Am ieșit la gagice!



Care m-a supărat, mă?



True Crime: Streets of LA

GTA plus mult mai mult

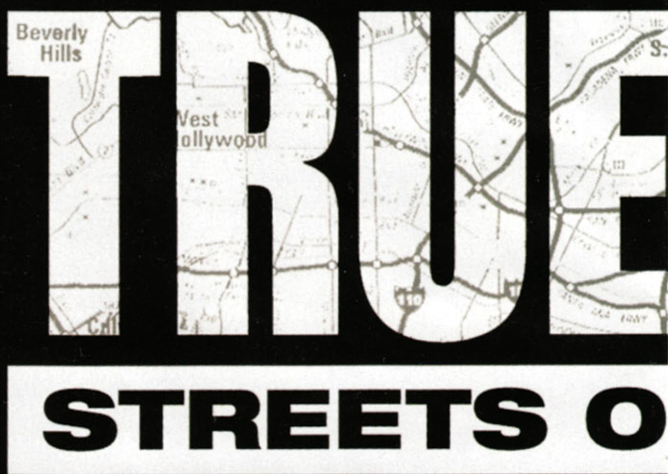
Activision a stimulat munca celor de la Luxoflux cu o grămadă de bani și i-a pus pe treabă de prin mai anul trecut. Se pregăteau să dea lovitura pe piața consolelor cu un titlu ce urma să rupă tot. Dar iată că, la aproape un an de zile, Activision a făcut ce-a făcut ca respectivul joc să apară nu numai pe console. Realizând, sper, că jocurile de pe PC încă aduc bani buni, au lărgit raza de acțiune a lui True Crime: Streets of LA și îl aruncă la înaintare și utilizatorilor de PC. Acest lucru nu poate decât să ne bucure, având în vedere toate cele cu care se laudă acest joc. Care sunt aceste caracteristici, veți afla în continuare. Dar mai întâi încă un pic despre culisele jocului. După cum se știe, Rockstar a dat lovitura cu GTA-ul lor. S-a văzut că această combinație de simulator auto cu un caft stradal, plus doar un pic de gândire economică, a rupt gura târgului. Fiecare se agită cumva să facă ceva care să dea a GTA, dar să nu fie GTA, să meargă pe aceleași principii și totuși să nu fie o clonă. Greu de realizat acest lucru, mai ales când GTA este GTA, iar orice altceva asemănător ajunge ori GTA, ori GTA. Puțin cam neinteligibil, dar cred că tot ce am spus un pic mai sus se apropie cât de cât de ceea ce voiam să spun. Cred... Sper...

Mașini, pistoale, karate...

Cu toate că v-am spus că va semăna cu GTA, True Crime: Streets of LA va mai avea un frate. Din screenshot-uri și din ce ne spune Activision, Max Payne a fost o altă sursă de inspirație pentru cei de la Luxoflux. Dar să trecem la jocul propriu-zis și o să vedeți voi ce are și din... și din...

Povestea este una destul de răsuflată. Nu este ceva care să te dea pe spate. Nici pe departe. Eternul detectiv, căruia nu i se pot impune limite în felul în care își rezolvă cazurile, intră într-un mediu foarte ostil tocmai din cauza acestei atitudini lipsite de orice fel de mănuși cu care se poartă cu lumea criminală. Fiind cunoscut faptul că nu are nici un fel de milă față de infractori și nu dă înapoi în fața nici unui obstacol, a fost aruncat în mijlocul unui conflict dintre mafia chineză și cea rusească. Rolul său este foarte simplu: să anihileze fiecare membru al celor două organizații, până când tot ce va rămâne din ei vor fi doar fulgii și niște conturi babane, fără posesor, în băncile europene.

Detectivul, pe numele său Nick Kang, este un super meseriaș în orice tehnici de cafteală, știe să folosească orice fel de țeavă ce scoate foc pe gură și să-și transforme muchia palmei într-un instrument asemănător cu securea unui călău. După cum arată și numele său, este un asiatic, iar toată lumea știe cum sunt ăștia: mici, galbeni, al naibii de-ai dracului, impermeabili și foarte elastici. Vă dați seama la ce torturi vor fi supuși mafioții ăia când vor fi puși în fața lui Kang! Mai ales că pe tot parcursul



jocului o să îl doară o măsea și chestia asta o să îl calce pe nervi!

Pentru a putea să le dea la oase acestor bandiții, prietenul nostru va beneficia de mișcări cunoscute din eternul Mortal Kombat, sau, mai nou, din Enter the Matrix. Serii întregi de lovituri vor putea fi aplicate inghinal, facial, ventral, dorsal sau orizontal, toate spre a mulțumi un căpitan cu ulcer și un oraș în teroare. Când doar pumnii nu vor face față, Kang va pune mâna pe



Mama, uite: fac pe Max Payne!



Ha!



Au, buba.

CRIME™

F LA™

armele de foc din dotare și, cu una în fiecare mână, va intra între mafioți cu un rictus pe față și cu o înjurătură pe buze: „Mama voastră de cârnați...”

Având în vedere că toată acțiunea are loc într-o regiune întinsă pe o suprafață de 240 de mile pătrate, nu te vei da numai cu autopingeaua pentru a ajunge dintr-o parte în alta. Producătorii au introdus un, zic ei, performant engine ce va suporta atât FPS-ul normal, cât și un simulator auto adevărat. Ne tot spun că nu vom avea problemele cunoscute din alte jocuri de acest profil (mai că nu zic că este vorba despre Enter the Matrix) la condusul mașinilor. Se laudă chiar în așa hal, încât au făcut până și un mod de multiplayer ce se va baza doar pe curse de mașini prin oraș.

Și că tot veni vorba despre multiplayer, să vă mai spun ceva despre acest lucru. Vor exista, de fapt, două moduri ce vor implica exclusiv condusul mașinilor. Adicătelea „Street Racing”, ceva ce se aseamănă foarte mult cu acțiunea din Fast and the Furious, și „The Chase”, unde unul este polițistul, iar altul este infractorul care fuge cu mașina firmei. Bătaie se poate da în mai multe feluri: poți încerca „The Beat”, adică fiecare pleacă pe cont propriu prin oraș și cel care reușește să pună cu botul pe labe cei mai mulți *cremenali* câștigă lozul cel mare; „The Dojo” este echivalentul unui Mortal Kombat câmpenesc, iar „Battle Master” este un Quake 4 cu frumoase variații de Max Payne. Toate acestea le vei putea face cu zâmbetul pe buze și cu un lansator de rachete sau cu o arbaletă în mână. Nimic nu poate fi mai mulțumitor decât să îți spulberi adversarul și dup-aia să joci fotbal cu rămășițele sale.

Frumos este faptul că ai la dispoziție peste treizeci de misiuni de antrenament, datorită cărora, dacă le vei duce la bun sfârșit, vei primi o mulțime de scheme noi, de mașini și arme îmbunătățite și de „special driving abilities” (oare o să conduci cu mâinile la spate și legat la ochi?). De asemenea, pe parcursul jocului vei mai putea controla și un personaj nou și inedit: Snoop Dogg the „Dog Father”, cu care vei pleca la patrulat pe străzi cu o mașină tipică lui, într-un mod separat numit Dogg Patrol.

Celebrități

Jocul va beneficia la capitolul sunet de contribuțiile multor actori și cântăreți cunoscuți. De exemplu, la capitolul voci, următorii vor presta servicii: Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen, Russell Wong, Michelle Rodriguez, Ron Perlman, CCH Pounder, James Hong, Mako și Keone Young, iar la capitolul muzică: Snoop Dogg, Westside Connection (Ice Cube, Mac 10 și WC), Warren G, KAM, Jayo Felony, Boo Yaa Tribe și Easy-E Jr. Plus mulți alții. Măcar atât și jocul se anunță deja promițător, cu toate că screenshot-urile nu prea ne încurajează.

■ **Koniec**

Titlu	True Crime: Streets of LA
Gen	Action
Producător	Luxoflux
Distribuitor	Activision Inc.
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	mai 2004
ON-LINE	www.truecrimela.com



JOC FULL PE CD!



Gunbound

Bată-te vântul să te bată!

review

Sunt mai mult decât sigur că unii oameni își doresc să devină viermi. Unii probabil că așteaptă cu nerăbdare tărâmul de dincolo, simțind de pe acum confortul câtorva scânduri și pregătindu-se să întâmpine cum se cuvine viermii ce o să-i aștepte la câțiva metri sub pământ. Uite, de exemplu cioLAN este un om înnebunit după viermi. Cred că i-a iubit toată viața, dar pasiunea pentru ei (care s-a răspândit și asupra altor câtorva tembeli întinși în fața unui monitor de 14") a înflorit abia atunci când în combinație au intervenit termeni ca Holy Grenade sau Ninja Rope. Așa că acum recunosc cu o frică aproape păgână că m-am abătut de pe calea viermilor și am cotit-o vertiginos spre un joc care seamănă cu, dar nu e Worms. Și care, mai grav!, nu are absolut nici o legătură cu viermi, Ninja Rope-uri sau Homing Pigeon, ci cu personaje cu părul albastru și ochi de tinere japoneze neprihănite.



Mobilul crimei

Nu mai știu pe ce site am dat de un link către Gunbound, un joc care era promovat ca un Worms jucat în întregime pe net. Și mai era și gratis! Cert este că în urma clic-ului cu pricina (și a sutei de mega de joc pe care a trebuit să-i download-ez de pe Internet) am realizat că se mai pot întâmpla și minuni. Nu de alta, dar nu credeam că o să mai apară un joc pe care o să-l prefer în defavoarea Counter-Strike-ului în momentele de maximă intensitate când prin redacție se freacă menta. Am căpătat un statut de paria printre redactori, cu un cioLAN care vedea că nu e Worms, un Ghinea care se mira de culori și cu un Koniec căruia nu mai avea cine să-i facă loc pe serverul de cauntăr. Eu însă m-am concentrat asupra nivelului următor pe care aveam să-l obțin în Gunbound și am zbierat o zi întreagă de fiecare dată când treceam de la găinușă la topor de lemn, de la topor de lemn la dublu topor de lemn, de la dublu topor de lemn la topor de piatră și din topor în topor până la nivelul următor.

Jocul te prinde foarte ușor, poate și pentru că la început seamănă izbitor de mult cu Worms. Singurele diferențe pe care le sesizezi la început sunt că jocul se poate juca numai cu și împotriva unor adversari reali, că este un joc de echipă (se înfruntă întotdeauna două echipe a maximum patru jucători), că se joacă pe ture (fiecare jucător are la dispoziție câteva secunde pentru a face ceva) și că nu ai device-uri (gen Ninja Rope) ca în Worms, ceea ce mă face să mă întreb de ce nu l-am comparat de la început cu un Howitzer (sau Scorched Earth), dar mi-am amintit că mulți dintre voi sunteți mici și nu știți ce e aia.

Ca arsenal, Gunbound îți pune la dispoziție un mobil (ba un animal, ba o mașinărie, ba o „chestie"... asiaticii ăștia au un alt fel de imaginație) cu doar două tipuri de arme, plus o lovitură specială, toate acestea fiind diferite pentru fiecare mobil. Puțin? Ia stați un pic... Pe lângă mobilul ăsta, la începutul fiecărui joc îți poți alege până la trei item-uri pe care le poți folosi în timpul luptei (cu unul faci mai mult damage, cu altul te teleportezi, unul îți dă mai multă viață etc). Tot prea puțin, știu... Dar nu uitați că în timpul luptei își fac apariția tot felul de fenomene mai mult sau mai puțin meteorologice (tornade, găuri negre etc.), fiecare influențând foarte mult jocul.

Ah, ce să vă mai spun să vă conving că este un joc mult mai complicat decât pare la prima vedere? Despre vânt nu vă spun, că o să vă dați seama și singuri ce face, despre limitarea unghiului de tra-



Liberté, toujours!



Încercând să ignor distrugerile din jur



Ţoale pentru șmecheri

gere (alegerea unui mobil bun este vitală) nu vă spun că o să râdeți de mine...

Ah, da... După cum am spus la început, Gunbound este un joc de echipă organizat în ture. Fiecare jucător are tura lui, însă ordinea în care acționează jucătorii nu este bătută în cuie, ci se schimbă permanent în timpul jocului. Orice începător în ale Gunbound-ului trebuie să rețină următoarea chestie: orice faci nu costă bani, ci timp. Te miști, te costă... Ai tras cu a doua armă (de obicei mai puternică), te costă în plus. Ai folosit un item?! Ohohoho... asta te costă al naibii de scump. Așa că tot timpul trebuie să fii cu ochii pe timpul pe care îl consumi și pe situația din jurul tău. Trebuie să balansezi foarte bine toate aceste elemente dacă vrei să ieși cu ceva puncte dintr-o bătălie.

Una peste alta, din momentul în care înțelegi ce se întâmplă cu adevărat și realizezi că limitările evidente ale jocului sunt acolo numai ca să-l facă mai complicat și mai interesant, te poți înfige la niște bătălii adevărate.

Dă-le-n cap!

Una dintre cele mai grave probleme ale fiecărui joc online, în care tu depinzi de alții, iar alții depind de tine, sunt tocmai oamenii cu care joci. Eu am avut parte de o primire prietenoasă în Gunbound, fără să mă înjure nimeni că nu nimeream ținta sau că nu știam ce face o anumită opțiune. Cu timpul însă am început să dau și peste mulți jucători care au reușit repede să strice toată frumusețea unei bătălii prin atitudine și limbaj. Așa că aveți grijă să vă alegeți un server pe care oamenii par cât de cât normali. Nu vreau să vă sperii, însă plăcerea jocului dispare repede în compania unor asemenea adversari/coechipieri. Pe de altă parte, în momentul în care dai peste niște oameni care știu și să vorbească și să joace, apăi ține-te bine! Am avut parte de o după-amiază întreagă plină de meciuri absolut demențiale în compania unor canadieni parcă scoși din bancurile lui Guybrush. Pot să spun cu mâna pe inimă că nici pe vremea de aur a irc-ului nu m-am distrat atât de mult și nici nu am trăit de o groază de timp un joc la o asemenea intensitate. Tocmai pentru că oamenii cu care joci sunt atât de importanți, producătorii au permis amatorilor să pună bazele unor ghilde, al căror prim avantaj este acela că odată intrat în ele, știi alături de cine o să joci.

Uitasem să vă spun, dar după fiecare meci câștigat ești recompensat cu bani și experiență. Banii vin în urma loviturilor spectaculoase pe care le realizezi în timpul jocului, iar experiența vine de obicei numai dacă echipa ta a câștigat meciul sau dacă ai reușit o lovitură cu adevărat devastatoare. Experiența te ajută se crești în nivel (topoarele alea despre care ziceam la început) și să ai acces la câteva servere mai „grele" sau la ghilde mai bune. Banii, pe de altă parte, au o utilitate mult mai „vizibilă". Cu ajutorul lor îți poți costuma personajul (cu șepci, ochelari, haine sau steaguri), care pe lângă faptul că te vor ajuta să-ți individualizezi avatarul, îți vor da puncte în plus la caracteristicile tale de bază (da, uitasem să vă spun, jocul e și un pic RPG, dar numai dacă ajungi ceva mai meseriaș).

Altceva

Așadar, Gunbound nu e Worms și asta nu deranjează absolut deloc. Un joc care este gratis și îți permite să joci pe Internet împotriva altor bolnavi ca tine și te face să uiți de Counter-Strike merită toată atenția și o duzină de laude. Treceți peste grafica de acadea, peste stilul anime și peste simplitatea aparentă și poate ne întâlnim la un meci.

Cam asta e... rămân însă cu impresia aia absolut penibilă că am uitat ceva. Deh, așa se întâmplă tot timpul când mănânci un joc pe pâine și apoi nu mai știi de unde să începi review-ul și unde să îl termini. Deci... aha...

■ **Mitza**



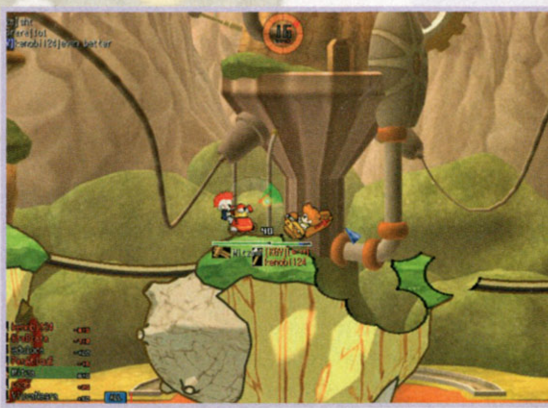
Ucideți tot!



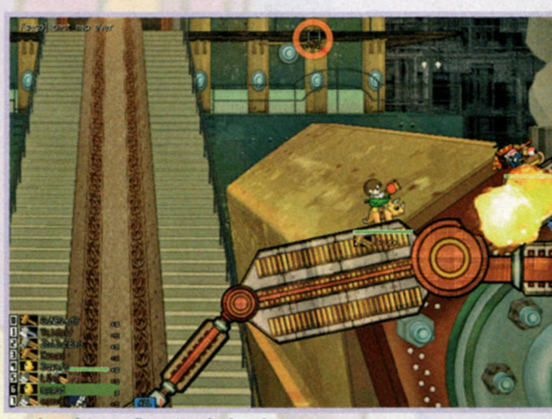
Mâna lungă a legii



Iadul pe net



Ahaaa... ahaaaa!!! Am ratat...



Cu focul în suflet și sub fund

Titlu	Gunbound
Gen	TBS/Action
Producător	Softnyx
Distribuitor	netu'
Ofertant	netu'
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.gunbound.net

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,6

Bad Boys II

Ce te faci dacă vin după tine?



Știți vorba cântecului: „bed boiz bed boiz uacigonădu uen dei cam for iu?!". Însoțită de doi băieți negri cu arme albe și de o fătucă slabă cu fustă scurtă (precum și de aproximativ 118 minute de film), melodia cu pricina a spart box office-ul american acum mulți ani, prin 1995, când noi eram tineri și frumoși. După aproape zece ani (Dumnezeule, cum trece timpul!) cei doi băieți răi au revenit, cu o altă fată, dar cu aceleași arme. Box office-ul s-a mai târât încă o dată la picioarele acestui colos al cinematografiei, dovedind că americanii nu degeaba mănâncă numai la fast food-uri. Dar cum în zilele noastre așa ceva nu mai e de ajuns, capii răutăților au comandat și un joc care își extrage seva creatoare din afișul jocului și care, probabil, s-a vândut bine prin cartierele mărginașe, unde au hălăduit când erau tineri magnificii interpreți ai celor două personaje principale.

Artă, nu glumă!

M-am privat de câteva minute bune de somn într-o noapte încercând să mă gândesc ce o să scriu în articolul despre Bad Boys II, când o să mă întreb ce adaptări pentru monitor ale filmelor de pe marele ecran au reușit să nu cadă într-o mediocritate soră cu penibilitatea. Mi-am zis că Aliens vs. Predator, dar că acolo e vorba despre două filme, deci nu se pune, și apoi am adormit, că mie când mi-e somn, asta fac.

Oricare ar fi răspunsul, în cazul de față să nu vă așteptați la o capodoperă. M-am pregătit din primele zece secunde să iau jocul peste picior, dar apoi mi-am dat seama că poate nu e vina producătorilor. Jocul se chinuiește câteodată să convingă că poate, dar reușește tot timpul să își dea singur în cap. Bad Boys II se vrea un fel de action, dar eu l-aș categorisi mai degrabă ca un shooter de console (nu din astea noi, ci din alea de la mare, la care îți dădeau un pistol ca să tragi în ecran, fără să îți poți mișca tu personajul) ajuns în pragul pubertății, făcând primii pași spre țelul final (acela de a deveni un action în toată regula), dar împiedicându-se de fiecare dată de șireturi și renunțând în cele din urmă în momentul în care își zărește coșurile într-o oglindă.

Producătorii par a fi avut ceva în cap, dar lenea sau (cel mai probabil) miserupismul strâns legat de faptul că este un joc bazat pe un film (care nici nu le-o fi plăcut) îneacă toate ideile ălea într-o mare de bug-uri grafice și de gameplay.

În sfârșit, că tot am zis de artă la început, jocului de față îi lipsesc o atmosferă și o viziune artistică asupra vieții de polițist care fugărește mafioți latini și gagice comuniste. Este o viață fadă, gri, fără prea multe bucurii (cum avea parvenitul ăla din GTA), în care gagicele te urmăresc să îți ia gâtul, iar partenerul de acțiune plânge ca o proastă de fiecare dată când încasează un glonț. În plus, sunt pe acolo niște ruși care folosesc drept acoperire pentru mârșăviile lor anticapitaliste o galerie de artă, lucru tare curios pentru restul populației compuse din cei doi băieți răi și vocea șefului lor. Asta mă face să râd deoarece orice cinefil care s-a uitat la toate filmele cu pac-pac de la Charles Bronson încoace știe că în spatele galeriilor de genul ăsta se află întotdeauna un geniu malefic care vrea „control total!!!" +/- o pisică care toarce și e de fapt unealta diavolului! Huo!

Rezistența din munți

Mușc din indiferența mea proverbială și arunc un îndemn nu numai spre producătorii de jocuri, ci și spre producătorii de filme: nu mai vrem mafioți din Mexic, cu mamă rusoaică! Vrem și noi un nou gen de răufăcător, fără cămașă hawaiană și o pasiune pentru trabucuri. Vrem haiduci și Robinhuzi corupți... oameni răi, nu glumă!

Și nu, nu vă recomand jocul de față.

■ **Mitza**

Titlu	Bad Boys II
Gen	Action
Producător	Blitz Games
Distribuitor	Empire Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 750 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.empire interactive.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	5/10
Sunet	7/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	3/10
Impresie	5/10

4,8



El e bă! Domnu' Willie, un autograf, vă rog!!!

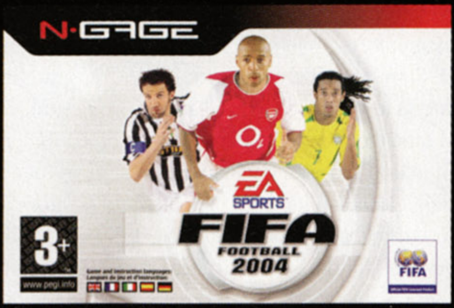


Da, un elicopter! (concentrează-te Mitza, poți mai bine de atât!!!)

Ești gata să ne arăți ce poți?



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™: două moduri multiplayer prin Bluetooth



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™: competiție multiplayer fără fir prin Bluetooth



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™: multiplayer cu până la 4 jucători prin Bluetooth



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™ Arena: filmul jocului, shadow racing, soluții

GERMANOS
te conectează cu tehnologia

Joc multiplayer cu conexiune fără fir
Carduri cu jocuri de la cei mai cunoscuți producători
Suport pentru grafică 3D
Bluetooth
MP3 player, radio FM
Telefon mobil în bandă triplă

n-gage.com



N·GAGE
NOKIA
oricine oriunde

Produs disponibil în magazinele Germanos, Internity și Orange. Cardurile cu jocuri sunt disponibile numai în rețeaua magazinelor Germanos.

* fără TVA

Total Club Manager 2004

Te iubesc, Steguleţuuu!!!!

Având în vedere că apartamentul tocmai mi-a fost vizitat de vreo 30 de litri de apă şi că era să mor de vreo două ori (electrocutat şi incinerat), tocmai mi-a pierit cheful de glumă. Şi mi-a venit cheful de un joc serios, care să te facă să gândeşti. La viaţă, la scopul managerului pe pământ, dacă balonul e rotund sau plat, dacă arbitrul fuge după jucători sau jucătorii îl fugăresc pe arbitru şi mingea nu e decât un pretext ... eh, chestii profunde. Şi fiindcă asemenea întrebări au un singur răspuns: o pungă cu seminţe şi un loc în galerie, iată-mă în faţa calculatorului (cu o pungă de bomboane agricole) înjurând arbitrul şi urlând „Te iubesc, Steguleţuuu!!!!". Steguleţu e echipa mea. Pe care o s-o ducă Sebah până în finala Cupei Campionilor, unde o să piardă pentru că nu a verticalizat jocul la timp. Eu o să mă ocup de partea financiară a clubului, pe care o să-l transform într-un al doilea Real Madrid. Asta în caz că nu o să fug cu banii clubului în Cabiria. Unde o să antrenez echipa locală.

Omu' cu banu'

Pentru început, TCM 2004 este un manager clasic de fotbal. Unul bunicel, aş zice eu. Asta ca să aflaţi şi părerea mea. Care probabil o să difere de a unora dintre voi, dar asta e... n-a zis nimeni că va fi uşor. Ca în orice manager fotbalistic, vei fi pus în fruntea unui club (din cele.... n-am stat să le număr, dar vă asigur că sunt foarte multe). Pe parcursul mandatului tău, clubul va trebui să crească în ochii fanilor, ai investitorilor şi aşa mai departe. Normal că va trebui să dai o mână de ajutor şi vei fi nevoit să te ocupi de toate şi de toţi. Dacă o asemenea responsabilitate te copleşeşte, de unele aspecte se va îngriji AI-ul. Eu, nefiind prea pasionat de fotbal, mi-am înfipt mâinile până la cot în tot ceea ce ţine de partea organizatorică a clubului. Extrem de complexă, credeţi-mă. Ce mi-a atras atenţia a fost doza de RPG adăugată de cei de la EA. Astfel, cu timpul (şi cu efort), îţi vei putea îmbunătăţi calităţile de manager, care chiar au un cuvânt de spus în toată harababura. De exemplu, poţi alege să înveţi o limbă străină, ceea ce va îmbunătăţi relaţiile cu jucătorii vorbitori de acea limbă. Dacă îţi creşte skill-ul Negotiation, atunci contractele cu jucătorii vor fi mult mai avantajoase pentru tine decât pentru ei. În plus, în timpul meciurilor ţi se vor lua interviuri, iar de răspunsurile pe care le vei da va depinde starea de spirit a echipei sau reacţiile fanilor la adresa ta.

Omu' cu nevasta

De parcă nu era de ajuns, s-a pus accent destul de tare pe viaţa personală. Cel mai grăitor exemplu este opţiunea „Look for Girlfriend". Vă las pe voi să vă închipuiţi ce urmează. Partea proastă e că prietena ta costă şi o să te trezeşti că salariul nu îţi mai ajunge. Şi vei ajunge să joci la bursă pentru a-i putea cumpăra un iaht, o casă, un colier cu diamante... şi aşa mai departe. Din cauza acestor „noutăţi" vei ajunge să



acorzi mai multă atenţie nevestei decât fotbalului. Mie aşa mi s-a întâmplat. Şi, în cazul nostru, asta nu e bine.

În rest, manager curat... cu o grămadă de tabele şi tabelaşe prin care te pierzi foarte uşor dacă eşti novice, cu sesiuni de antrenament pe care ţi le programezi cum vrea muşchiul tău, cu jucători care vor bani, cu jucători care nu vor bani, circul de pe lume. Un circ plăcut, de altfel, căci este foarte relaxant să vezi cum creşte valoarea jucătorilor şi cum banii (din bilete, reclame etc.) curg în casierie. Asta în cazul în care nu ţi-ai ales un ştift de echipă. Atunci lucrurile se complică şi nevasta poate să mai aştepte puţin.

Fotbalul (Sebah)

Să trecem la lucruri serioase, adică la ceea ce înseamnă viaţa unui antrenor al unei echipe de fotbal. Din primul moment trebuie să vă avertizez că puteţi să optaţi pentru o implicare mult mai puternică în evoluţia echipei alese, adică voi să fiţi şi creierul, şi mâna care conduc jucătorii. Prin intermediul lui Football Fusion, dacă aveţi instalat FIFA 2004, veţi



Băieţii grei!



Aici e-aici!

putea juca efectiv fiecare meci în parte. Eu nu sunt adeptul acestei tactici. În cele din urmă, avem în față un manager, nu un FIFA.

Așa că am rămas numai la partea de training și, bineînțeles, mi-am ales echipa de suflet: STEGULEȚUL sau FC Brașov, cum mai este cunoscută prin țară. În același timp, nefiind prea familiarizat cu chestiunile bănoase (dovadă contul meu inexistent în bancă), am ales câte un asistent care să se ocupe de partea financiară a clubului. Mi-am păstrat în sarcină numai problemele legate de antrenarea jucătorilor, alegerea echipei, transferuri, de alegerea formulei de start, a tacticii pe care o voi aborda în fiecare meci, a schimbărilor și a tot ceea ce ține efectiv de un mare antrenor în cadrul unui club. Apoi, am purces la drum.

În primul rând, am observat că producătorii s-au informat destul de bine în ceea ce privește lotul. Având în vedere că Steagu' nu este cine știe ce mare club din lume, am rămas surprins să văd că echipa este aceeași din turul acestui campionat. Fiecare jucător are un punctaj dat de valoare, de abilitățile speciale etc., care respectă cât de cât realitatea. Există însă câteva neconcordanțe din acest punct de vedere, care se referă la punctajul unui jucător așezat pe o anumită zonă a terenului. Adică, există în lotul Brașovului jucători polivalenți, care pot juca foarte bine pe diferite posturi cu același randament, însă accentul producătorilor s-a pus pe poziționarea strictă a acestora. Punctajul pe care-l obține Stere, de exemplu, variază foarte mult în funcție de partea stângă sau dreaptă, deși în realitate pendulează foarte des pe ambele părți în timpul unui meci. De asemenea, Buga, deși a jucat în tur și acum ca vârf, obține un scor mult mai mare la mijloc. De, nu poți să le ceri nici lor să le știe pe toate!

Evident, punctajul jucătorilor se poate îmbunătăți prin antrenamente, titularizare, motivare superioară etc. De asemenea, psihicul jucătorilor constituie un amănunt care nu trebuie lăsat deoparte. În ceea ce privește tactica abordată, se pot face zeci de scheme, așezări, reașezări, schimbări și tot ce vă dorește inimioara. Nu există nimic în acest joc pe care să nu-l puteți face. Până și rolul de antrenor din timpul meciului. Să vedeți ce plăcut este să stai pe margine, să-i vezi pe ai tăi cum se agită pe teren, să-ți faci nervi la fiecare minge pierdută aiurea și să urli la ei de să răsune camera și să-ți scoți vecinii la geam, speriați că au venit galeriile în scara lor.

■ cioLAN & Sebah

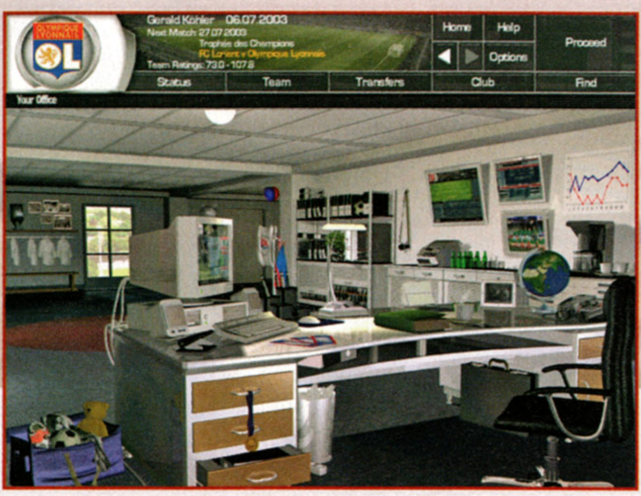


Tabla antrenorului

Titlu	Total Club Manager 2004
Gen	Tycoon
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB minim
ON-LINE	www.totalclubmanager.com

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,1



Hmmm, dacă sunt tare!



La muncă, nu la întins mâna!



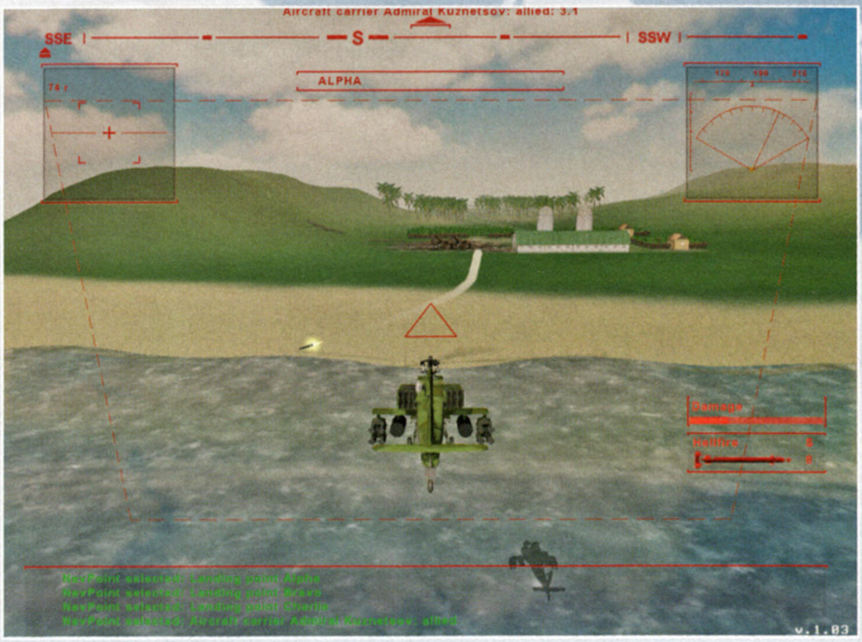
Fair Strike: Anti-Terror Helicopter Corps

Introducere: Unchiul SAM și restul lumii

„Copilaș, ce vrei să te faci când o să fii mare?” Iată întrebarea la care, acum câțiva ani, ți se răspundea cu voioșia și avântul specifice perioadei preadolescentine (despărțiți-l în silabe, vă rog): „Pilot, tovarășa învățătoare”. Ei bine, stăpânirea (aka Mike) m-a rugat frumos să vă avertizez că, vorba lui Ducu de la Abracadabra, „să fii pilot e un lucru serios”. Și fiindcă aceeași stăpânire butonează de zor la un joc cu avioane (aka Lock On), mie mi-au rămas elicopterele și acei oameni minunați care le pilotează.

Capitolul 1:
Unde ni se arată Buka

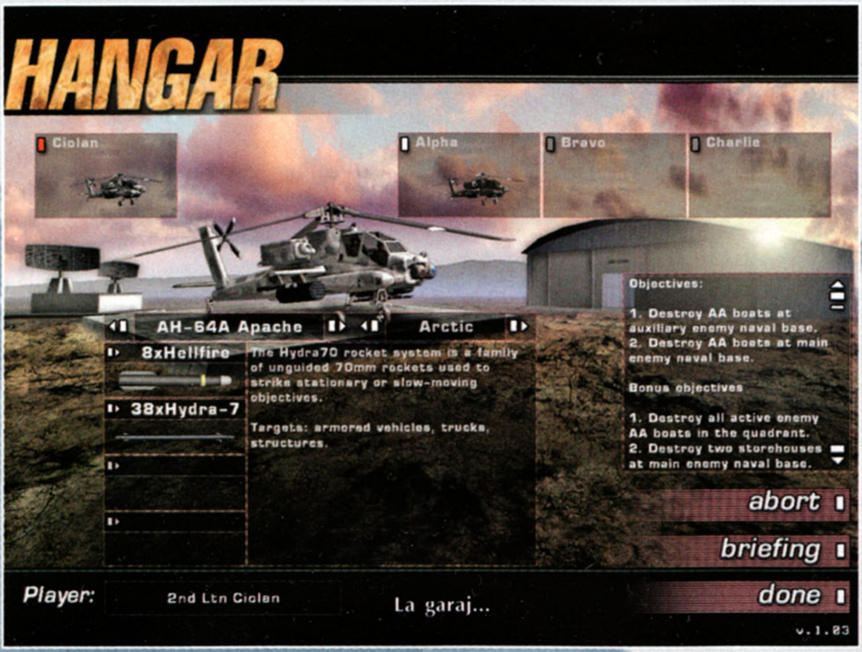
Sincer să fiu, simulatoarele ale căror nume tind să depășească zece caractere mă cam descumpănesc deoarece „simularea”, pe care producătorii ți-o plimbă prin fața ochilor ca și cum ar plimba o bucată de slănină prin fața unui câine înfometat, se dovedește a fi arcade, iar damage-ul realist cu care se laudă ... în fine, o bară verde la început și roșie la sfârșit. Sfârșitul nostru, al tuturor. Partea frumoasă (pentru buzunarele caselor de producție) este că, vorba poetului, cu o lingură de arcade prinzi mai mulți gameri decât cu un butoi de simulare. Și atunci faci arcade și te cheamă Novalogic. Dar ce te faci cu cei puțini care tânjesc după butoiul mai sus menționat? Banii lor nu sunt buni? Răspunsul e unul singur: faci de toate și te cheamă G5 Software.



Natură aproape moartă

Capitolul 2:
Revelația

Având în spate o cârcă de RPG-uri, strategii și alte alea, Buka era ultima companie de la care mă așteptam să distribuie un simulator aviatic. Sincer, nu joc simulatoare de nici un fel decât dacă scrie Jane's pe ele, așa că am ocolit subiectul cât am putut, convins că jocul este rezultatul digerării unei porții imense de fasole scăzută. Nimic mai greșit! Este tare ciudat cum poți sări de la îngâmfarea specifică unui jucător de Longbow pus față în față cu... să zicem Comanche... la senzația de neajutorare specifică lui Hansel pus față în față cu vrăjitoarea cea



La garaj...



rea. Dar să explic. La început, înainte să umblu pe la gameplay, am pornit jocul așa cum a venit. Adică, un 3rd person de toată frumusețea livrat cu bara de damage de care vă povesteam mai sus, cu un mod de achiziționare a țintei extrem de rudimentar, ce se rezuma la apăsarea unei taste, la contramăsuri lansate automat ori de câte ori o rachetă sol-aer îmi adulmeca fundul, la o manevră de decolare primitivă rău de tot (măream puțin turația motorului și hop în aer) și așa mai departe... Adăugați rezistența neobișnuită a elicopterului la focul susținut al antiaerienelor și ați obținut arcade-ul perfect, pe lângă care Commanche-ul pare un simulator dovedit. Asta ca să nu mai pomenesc de controlul de tip „șutăresc" (există tastă de strafe, pentru numele lui Dumnezeu!!!). A fost prima (și ultima) oară când am pilotat un elicopter cu mausul. Drept să spun, mă așteptam ca la sfârșit să apară Shub-Niggurath și nu teroristul cel rău călare pe un Hind. Ceea ce este bine (pentru Buka), având în vedere că jocul poate atrage și acea categorie de gameri pentru care NFS Underground este cel mai bun simulator auto.

Revenind la simulările noastre, era cât p-aci să scriu un review foarte acid. Noroc cu vizita la secțiunea „Gameplay Options", care mi-a deschis ochii și mi-a închis gura. Se pare că modelul de zbor poate fi modificat, și astfel, sub ochii mei, arcade-ul cel urât s-a transformat într-un simulator chipeș, să-l mănânci, nu alta. În primul rând a dispărut decolarea aceea total tembelă. Schimbarea m-a luat prin surprindere și m-am trezit că mă învârteam ca nebunul pe loc pentru că uitasem că la decolare elicopterul are tendința de a se roti în sensul palelor. Noroc că mi-am amintit de rudder și de rolul lui (aruncați o privire prin orice manual de zbor și o să vă lămuriți). În al doilea rând (cu oarește legături cu primul), aparatele de zbor se comportă foarte realist. Pentru a te deplasa, nu este de ajuns o singură tastă (sau un impuls vânjos dat joystick-ului), ci este nevoie de mult mai mult. Unde mai pui că trebuie să fii tot timpul cu ochii pe turometru. Asta când nu trebuie să supraveghezi îndeaproape radarul. Sau peisajul. Deoarece legăturile mele cu fizica în general și cu aerodinamica în special s-au terminat înainte să înceapă, nu intru în detalii și vă las pe voi să descoperiți ceea ce este de descoperit (și „este" multe).

PAH-2 Tiger

Construit de frații noștri de peste Rin în cârdășie cu frații noștri de pe Sena, și anume compania Eurocopter, PAH-2 Tiger este un elicopter de atac, un văr de-al doilea al binecunoscutului Apache. Un văr de care acesta ar trebui să fie mândru, având în vedere versatilitatea acestui aparat. Deoarece spațiul este destul de limitat, pentru muuuult mai multe informații, vizitați www.fas.org (secțiunea Conventional Weapons).





Barca pe vaaaluri aaarde ușooor



Nu și-a plătit întreținerea!



Undeva, în poză, e un om.

Ka-50 Hokum

Se putea ca rusul să se lase mai prejos? Alioșa Prodacșăn s-a pus pe treabă și a ieșit la înaintare cu Hokum-ul (încă nu a intrat în producția de serie, dar o să...). Primul lucru pe care ochiul (avizat sau neavizat) îl observă



este dispariția rotorului de spate. Așa se explică introducerea a încă unui rotor ce se învârte în sens invers celui principal (tocmai pentru a elimina efectele generate de absența rotorului de spate). Un elicopter foarte fioros la înfățișare și destul de eficient. Pentru mai multe informații, aruncați un ochi pe www.fas.org

Capitolul 3: Lung metraj cu zâne și teroriști

Spre deosebire de majoritatea simulatoarelor hardcore (adânc ancorate în realitate), Fair Strike-ul nostru e puțin mai fantezist când vine vorba despre motivele pentru care te urci în elicopter și pornești la măcel. Se făcea că teroristul cel rău din povestea „Unchiul SAM și restul lumii" creștea într-o zi cât IRA într-un an. După un timp relativ scurt a ajuns să aibă o bază, peste care americanii (și alții la fel de bine intenționați) se grăbesc să toarne acid cu ajutorul celor șase tipuri de elicoptere modelate cu (destul de) multă grijă (Ka-58 Black Ghost, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator și AH-64A Apache). Astfel, pasărea de „fer" o să te poarte prin Caraibe, unde reduci la tăcere o trupă puternică de vânzători de prafuri, prin Balcani (unde ai de-a face cu alți extremiști deosebit de periculoși) și printr-o junglă oarecare unde pui cu botul pe labe alți așa-ziși extremiști. Pentru mai multă propagandă (și savoare în același timp), o să-ți faci de cap și prin Orientul Mijlociu, unde o să te joci de-a doctorul (surgical strikes) cu mujahedinii cei bărboși. În total sunt patru campanii construite special pentru ca tu, Pilotul, să-ți satisfaci setea de zbor și de sânge.

Ca în orice simulator respectabil, în Fair Strike ți se dă pe mână o echipă formată din maximum trei piloți (și trei elicoptere, doh!) pe care poți să-i organizezi cum te taie capul. Partea frumoasă e că Cei Trei nu sunt total inutili și reușesc să se descurce onorabil atunci când se trezesc față în față cu dușmanul. Mie mi-au fost de mare ajutor în combaterea terorismului internațional (TM).

Acum că am despicat pala în patru, eu zic să lăsăm motoarele elicopterului în pace și să purtăm o discuție ca de la ochi la grafică. Ochiul meu e aproape încântat de întâlnirea dintre el și Fair Strike. Obiectele din joc sunt modelate aproape perfect (am avut ocazia să mă aflu în fața unui PAH-2 Tiger și pot să spun că G5 Software le are), relieful ... relieful ca relieful ... dealuri, jungle, deșert, mare&stuff. Făcute în mare parte cu simțul măsurii. Singurele mele obiecții sunt niște palmieri aruncați pe un deal ca din avion și apa care are un stil cam tâmpițel de a se îmbina cu pământul. Deh, ce să-i faci... două texturi care nu nutresc sentimente plăcute una pentru alta. În afară de problemele enumerate mai sus, nu mai am nimic de comentat pe marginea acestui subiect.

Epilog

Așa cum nu există pădure fără uscături, nu există nici joc perfect. În cazul de față, lipsa unui tutorial se resimte la greu și tinde să descurajeze gamerul proaspăt care vrea simulare și este forțat să aleagă arcade-ul din cauza lipsei unor puncte de reper. Trecând peste absența respectivului tutorial, la capitolul simulare, deși se situează undeva destul de sus, Fair Strike nu reușește să-i egaleze pe unii dintre bătrânii genului (destul de puțini, de altfel), dintre care cel mai reprezentativ mi s-a părut Longbow, „made by Jane's". Care avea tutorial și manual de-un kil. Da' avea numai Apache.

■ cioLAN



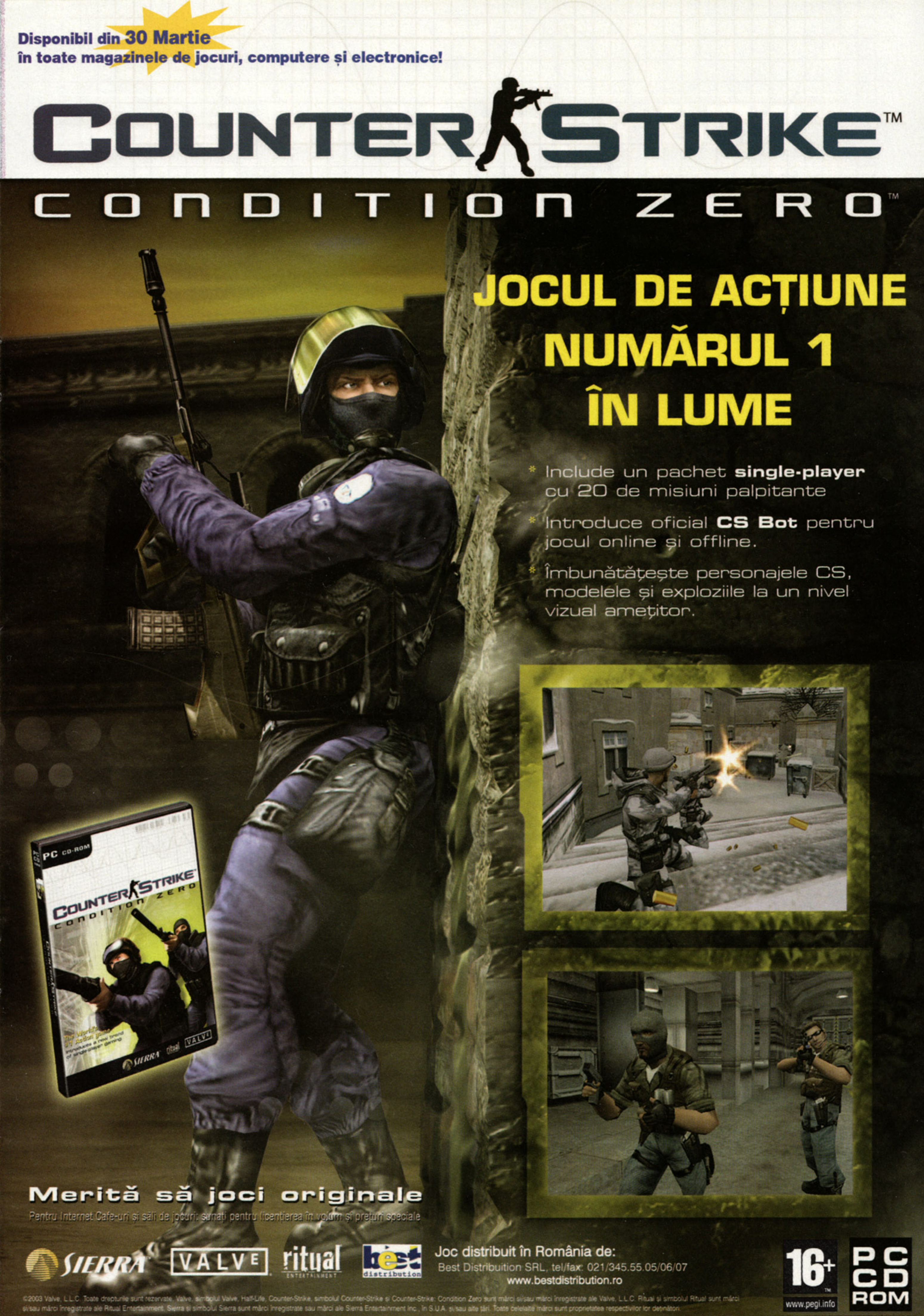
Apache versus Apache

Titlu	Fair Strike: Anti-Terror Helicopter Corps
Gen	Simulator de zbor
Producător	G5 Software
Distribuitor	Buka Entertainment
Procesor	P3 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.fair-strike.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,6



Disponibil din 30 Martie
în toate magazinele de jocuri, computere și electronice!
COUNTER STRIKE™
CONDITION ZERO™
JOCUL DE ACȚIUNE NUMĂRUL 1 ÎN LUME
* Include un pachet single-player cu 20 de misiuni palpitante
* Introduce oficial CS Bot pentru jocul online și offline.
* Îmbunătățește personajele CS, modelele și exploziile la un nivel vizual amețitor.
Merită să joci originale
Pentru Internet Cafe-uri și săli de jocuri: sunați pentru licențierea în volum și prețuri speciale
Joc distribuit în România de:
Best Distribuition SRL, tel/fax: 021/345.55.05/06/07
www.bestdistribution.ro
16+
www.pegi.info
PC CD ROM
©2003 Valve, L.L.C. Toate drepturile sunt rezervate. Valve, simbolul Valve, Half-Life, Counter-Strike, simbolul Counter-Strike și Counter-Strike: Condition Zero sunt mărci si/sau mărci înregistrate ale Valve, L.L.C. Ritual și simbolul Ritual sunt mărci și/sau mărci înregistrate ale Ritual Entertainment. Sierra și simbolul Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci ale Sierra Entertainment Inc., în S.U.A. și/sau alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

Midnight Nowhere

Drumul către nicăieri

Nu înțeleg de ce producătorii de jocuri nu mai lansează jocuri horror, care să ne facă să sărim de pe scaun și să ne populeze nopțile cu niscaiva coșmaruri de neuitat. Un sentiment atât de simplu de exploatat precum frica ar trebui să fie mult mai des folosit în jocuri, după părerea mea. Nu-ți trebuie cine știe ce grafică și nici cel mai rafinat gameplay. Trebuie doar să-i dai jucătorului doar atât cât să-i stimulezi imaginația, iar restul va veni de la sine.

Tocmai de aia am sărit ca ars în momentul în care a apărut Midnight Nowhere și am zbierat „Ăsta e al meu!". Mi se făcuse o poftă nebună de o atmosferă terifiantă și producătoare de adrenalină, cum numai în horror-uri găsești.

De questibus

Povestea stă cam așa... Orașul o ia razna, oamenii încep să-și taie unul altuia arterele vitale, armata intervine, dar nu poate face altceva decât să izoleze zona și... Tu, personajul principal, te trezești în mijlocul unei morgi, învelit confortabil într-un sac conceput special pentru indivizi care nu or să se mai trezească. Ei bine, tu ești excepția care confirmă regula. Singur în mijlocul unui măcel sângeros și al unui oraș cufundat în tăcere, va trebui să afli ce s-a întâmplat de fapt și poate chiar să scapi dracului de acolo.

Din punct de vedere al quest-urilor, Midnight Nowhere nu aduce nimic nou. Ai patru icon-uri pentru patru tipuri de acțiuni (Look, Speak, Grab, Use), un inventory și cam atât. Puzzle-urile nu sunt neapărat dificile, însă rezolvarea lor este îngreunată de mai mulți factori... cum ar fi poziționarea camerei, care împiedică uneori observarea unor indicii vitale. Ar mai fi apoi și o anumită discrepanță ce apare între ce vezi tu pe ecran și ce conștientizează personajul. Astfel, individul vede și comentează mai tot timpul detalii pe care tu nu le vezi (ca de exemplu inscripția de pe o anumită ușă) fără a-ți da însă prea mari indicii despre ce vorbește. Este un lucru derutant, care te face deseori să te întrebi „ce Dumnezeu vorbește tipul ăsta?!".

Cea mai mare problemă vine însă de la cele patru icon-uri de care te vei folosi în timpul jocului. Am fost obișnuit de mulți ani încoace cu un cursor „inteligent", care să-și schimbe automat tipul de acțiune pe care-l poți efectua apăsând pe butonul mausului, în funcție de obiect și de necesitățile tale. Din păcate, acest automatism tinde să tot dispară în Midnight Nowhere, jucătorul fiind nevoit să schimbe manual acțiunea pe care o poate exe-





Alo, prietene! Ajută-mă și pe mine, că m-am încurcat în cablurile astea!



Oho, păpușă, avem întâlnire diseară?

cuta asupra unui obiect. Astfel, dacă nu ești atent și încerci toate cele patru tipuri de acțiuni pe orice obiect care-ți iese în cale, s-ar putea să ratezi câteva indicii vitale rezolvării quest-ului.

Horror sau vise?

Partea horror a jocului este sublimă, mai ales prin faptul că tinde să lipsească aproape cu desăvârșire. Deși premisa jocului ar fi permis dezvoltarea unei atmosfere care să bage frica-n tine de să nu mai dormi noaptea, ceea ce se întâmplă în Midnight Nowhere se aseamănă mai degrabă cu un thriller liniștit, numai bun să-ți bei cafeaua și să te relaxezi înainte de muncă. Producătorii au încercat să creeze un personaj mai puțin obișnuit pentru astfel de jocuri, lucru scos în evidență prin textele pe care individul ni le servește. Adevărul e că mi s-a părut simpatic în momentul în care a început să admire o duduie expirată de câteva zile sau să facă mișto de doctorul găsit mort în biroul lui. Însă fără a fi combinate cu o atmosferă pe măsură, respectivele replici își pierd treptat farmecul original. În plus, cred că un individ care se trezește dintr-un body bag, într-o morgă plină de sânge, ar avea lucruri mai importante pe cap decât să facă mișto de tot ce-i iese în cale.

În rest, din punct de vedere al atmosferei pe care încearcă să o creeze, jocul se încadrează undeva între lipsă de profesionalism/experiență și o serie de poante „interne", la care am fi râs cu toții și care ni s-ar fi părut extrem de haioase dacă i-am fi cunoscut pe producători. Desele reclame întâlnite în joc sunt cea mai bună dovadă. Cu un minimum de experiență în Photoshop și două bancuri auzite la o țigară, cred că am fi reușit cu toții să-i egalăm pe cei de la Saturn+. Dacă asta nu vă convinge că ceva e putred în Danemarca, Rusia, Saturn sau de unde or fi băieții ăștia, atunci priviți mai atent cucoanele siliconate care reapar obsesiv oriunde se găsește o hârtie tipărită prin joc și pe care sigur le veți recunoaște din arhiva XXX a vecinului de birou. Ori mi se pare cel puțin aberant să folosești niște imagini fără copyright (oricât de „cunoscute" ar fi ele) într-un joc care se vrea legal. Dar, mă rog, vorbim despre Rusia aici...

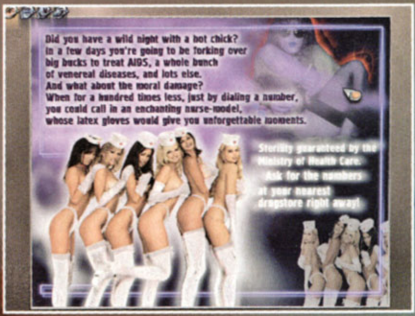
Este oarecum păcat, mai ales pentru că la capitolul grafică (vorbesc aici despre locații și nu de altceva) jocul este chiar bine făcut. Este probabil singurul loc din joc în care se simte că este cu adevărat vorba despre un horror. Camere de spital tăcute, câțiva stropi de sânge pe ici și colo, niște urme ale unei lupte disperate într-un colț și un bec care stă să-și dea duhul... Grafica este făcută cu destul cap și bun simț, fără a fi exagerată.

Un alt element extrem de important în orice joc de acest gen este sunetul. Midnight Nowhere nu se dezminte nici în această privință, așa că nici efectele sonore și nici muzica nu prea contribuie la crearea unei atmosfere de să tremure chiloții pe noi. Nimic interesant, absolut nimic ieșit din comun... o imensă greșeală, zic eu. Vocile sunt însă bine făcute, trebuie să recunosc.

Hai horror și la mai mare!

Mă enervează sincer și la culme faptul că celor de la Saturn+ nu le-a ieșit un joc de nota zece. Au avut poveste, au avut grafică, dar au reușit să nu se ridice la nivelul acestora când a venit vorba despre restul jocului. Păcat, mare păcat. Îmi pusesem mari speranțe în jocul ăsta și uite că acum iarăși trebuie să aștept Fatal Frame 2 fără să am nimic care să mă sperie până atunci.

■ **Mitza**



Mă, eu pe voi vă știu de undeva!


O perspectivă excelentă (pe bune!)


Sala de așteptare și doctorul (ne)bun

Titlu	Midnight Nowhere
Gen	Adventure
Producător	Saturn+
Distribuitor	Buka Entertainment
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.buka.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6,6


Niște urâți


Ustensile de făcut bine...

Wars & Warriors: Joan of Arc

Nu e Joan cum a fost Jeanne.

Aproape că era să nu scriu eu despre jocul ăsta. Este adevărat că, ușor ambalat de screenshot-urile ispititoare puse de producători pe net, am insistat ca Joan of Arc să ajungă în ograda mea tactico-strategică. Îmi imaginam, în naivitatea mea de două parale, că Wars & Warriors: Joan of Arc va fi un fel de Stronghold cu grafică 3D, care va face trecerea la următoarea generație a jocurilor de strategie, al cărei reprezentant de vârf ar cam trebui să fie Rome: Total War. Și zău dacă din poze și spusele producătorilor nu rămâneai cu impresia asta!

Joan of Disney

Chiar filmul de introducere al jocului ne pune în temă cu marile probleme ale Franței aflate în plin prag al Renașterii, prag plin de englezi în formă de invadatori. Tâlhari, răi și mai aroganți decât clasa politică, englezii ăștia sunt puși la punct ochit - punct lovit de niște eroi coborâți din poveștile pe care o să le spuneți voi nepoților despre Xbox și PS2. Tot felul de scheme de luptă fanteziste și faze cool se adună în filmulețul de introducere: nu pot să-l uit pe Jean de Metz dezvelindu-și dantura impecabilă către camera de luat vederi și făcând un americănesc „thumbs up" spre spectatori... Jesus, ăștia nici nu descoperiseră pe vremea aia că tocmai au ieșit din Evul Mediu și inventaseră deja gesturile cu care George Bush Jr. va câștiga campania electorală în State!

De altfel, maniera disneylandică, amuzant americănească, în care evoluează personajele, epicul și conflictele din joc sunt foarte bine demonstrate de gestul voluntar cu care, atunci când este lăsată să șadă prea mult, tânăra Jennifăăă..., Joan of Arc își dă aprig părul pe spate și răcnește mobilizator: „Come on! There's a country to be saved!". Bă, frate, dacă asta nu pleacă în Irak în episodul următor, să-i ziceți cuțu pisicii mele!

Deci, ca să scurtăm acest moment penibil, este suficient să vă spun că, în ce privește localizarea într-un anume spațiu/timp istoric, Wars & Warriors: Joan of Arc este ceva în genul filmului „Helen of Troy". Despre care a scris atât de bine colegul meu cioLAN într-o recentă Mugetare online, încât o să-l rog să o posteze din nou zilele astea pe www.level.ro, să fie de veșnică pomenire cărților de istorie.



Joan of Action

Wars & Warriors: Joan of Arc oferă două moduri de joc, Action și RTS, între care se poate comuta prin apăsarea tastei F2. Primul dintre acestea dă jucătorului posibilitatea de a controla un singur personaj, privit din perspectivă third person. Pe parcursul jocului, odată cu strângerea în jurul Ioanei a mai multor comandanți militari francezi, unii dintre aceștia vor putea fi la rândul lor selectați și controlați din perspectiva third person. Tot în modul Action există posibilitatea de a-ți aduna oameni de arme în jurul tău, care te vor urma și vor lupta alături de tine.

Bineînțeles, personajele principale ale jocului au diverse caracteristici de atac, apărare, dexteritate și capacitate de conducere, care vor evolua odată cu creșterea în nivel. Sub acest aspect, Wars & Warriors: Joan of Arc are câteva elemente de RPG care îi aduc numai servicii. La acestea se adaugă artefactele și armele pe care le poți găsi sau primi



Joan în compania bărbaților



Trebuchet, mon amour

în joc și care au un rol foarte important în creșterea puterilor personajelor. Odată cu înaintarea în niveluri primești și puncte ce pot fi atribuite diverselor tipuri de scheme de atac, pentru mai buna folosire a armelor. De altfel, tot ca un element de îndepărtare de istorie și apropiere de fantasy, se pot executa atacuri „energetice", destul de interesante, dar nu suficient de spectaculoase vizual pentru un joc care se adresează mai degrabă publicului de consolă decât celui de PC.

Luptele, duse împotriva unor oponenți lipsiți de inteligență, dar cu brațul gros, sunt repetitive: intri în mijlocul unei grămezi ordonate de capete, brațe, picioare și încerci să le așezi altcumva cu sabia. Nimic interesant, numai frustrarea crescândă cauzată de zgomotul sec, de pumn dat într-o șea de bicicletă, ce se aude când lovești dușmanul cu sabia. Și nu curge, dom'le, măcar o picătură de sânge din englezoii ăia, parcă dai într-un sac de box tot jocu'! Membre tăiate, capete zburătoare, horcăituri pline de blesteme, oameni străpunși de sulițe dintr-o parte în alta, nimic din toate astea nu găsești în Wars & Warriors: Joan of Arc. De aceea zic și eu ca omul din popor: partea de acțiune sux big time. Așa că hai să vedem ce se întâmplă când apeși F2.

Joan of Strategy

Wars & Warriors: Joan of Arc oferă și un mod de joc RTS. Acesta este cu deosebire util în misiunile de asediu, în care trebuie să aduni un număr respectabil de trupe pentru a avea șanse de reușită.



Controlul trupelor este cel încetățenit în strategiile în timp real clasice, fără noutăți și inovații. Ceea ce poate fi considerat aproape nou este reprezentat de mașinile de asediu, de mare efect vizual, între care am remarcat trebuchet-ul, tunurile, berbecele și turnul de asediu. Acestea pot fi construite la fața locului de către unul dintre personaje, ducele de Alencon, utilizând materialele disponibile în „atelierele" de asediu.

Poate că nu ar fi rea partea RTS din Wars & Warriors: Joan of Arc. Din păcate însă, este grevată de câteva neajunsuri majore. Cum ar fi acela că trecerea de la vederea third person la cea specifică RTS-urilor se face destul de lent, în acest timp neexistând posibilitatea controlului personajelor. Or, uneori trebuie să comuți repede de la RTS la modul action pentru a rezolva diverse situații delicate din anumite zone ale câmpului de bătălie. Problema este că Joan poate muri extrem de rapid, în urma unei serii concentrate de lovituri, fără să apuci să-i dai pe gât ceva leac de sănătate. În modul RTS chestia asta este enervantă, iar când pocinogul ți se întâmplă în timpul trecerii de la Action la RTS, îți vine să dai cu mucii în fasole și cu fasolea în capul cui l-o făcut de joc. De altfel, în general, camera se mișcă greoi în modul RTS, așa că numai prompt nu poți să fii în comenzi – trupele se cam bat de capul lor.

Totuși, lucrul cel mai sâcâitor la Wars & Warriors: Joan of Arc este impresia că, dacă ar fi reparat stângă-



Arme și bagaje



Joan în mijlocul unui atac „energetic”



Prin asediu se distruge sediul dușmanului

Titlu	Wars & Warriors: Joan of Arc
Gen	Action/RTS
Producător	Enlight Software
Distribuitor	Enlight Software
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum GeForce 3/ ATI Radeon 8500
ON-LINE	www.joa-game.com



ciile din modul RTS și ar fi eliminat copilăriile și naivitățile din Action, acest joc ar fi putut deveni un titlu de strategie cu adevărat demn de postura de înaintemergător al lui Rome: Total War.

Dar nu a fost să fie așa, astfel încât Wars & Warriors: Joan of Arc nu este o producție serioasă, ci una care se adresează în special celor de vârstă fragedă și obosiților. Pentru că eu unul, în perioada în care am jucat Joan of Arc eram rupt la fizic și moral, doborât de pre-astenia de primăvară și de sentimentul lipsei de futilitate a inutilității. Așa că un joc plin de acțiune fără reacțiune și de clicuri după clicuri după clicuri nu putea decât să mă ajute să mă fac că lucrez, sub ochiul de zbir al oribilului nostru redactor-șef...

■ Marius Ghinea

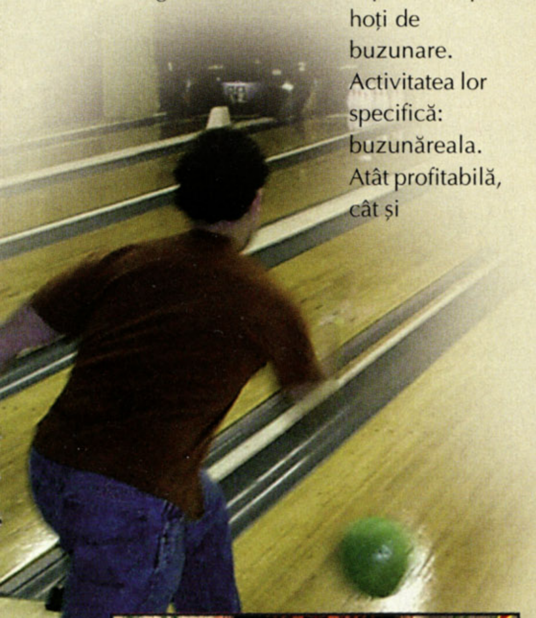
Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	7/10

7

Fast Lanes Bowling

Presupusul asasin a fost prins cu bilele-n mână

După mii și mii de ani de trăit în umbra piramidelor și de supraviețuit pe bază de lapte de cămilă și de *oo* de struț, egipteanul de rând s-a apucat de vândut mumii reșapate și blesteme de moarte la plic. După cum era și normal, țăranul american, plecat în excursie prin nisipurile calde de pe malurile Nilului, nu are altceva mai bun de făcut decât să jefuiască morminte și să arunce doze de cola în sarcofagul sacru al lui Tutancamon cel Tânăr. Ca reacție la aceste nereguli, s-au organizat găști de haiduci care sabotau conductele de benzină și butoaiele de bere, tocmai pentru a lupta contra tendințelor de capitalizare a kitschului de tip arab. Cei care nu treceau de testul bărbăției și nu erau primiți în hoardele zeiței Isis au format ghilda celor care organizează rezistența din umbră și acționează mai ales prin aeroporturi, gări, bazaruri și restaurante McDonald's. Ei mai sunt cunoscuți și sub numele de șuți, manglitori, ciorditori sau, pur și simplu, hoți de buzunare. Activitatea lor specifică: buzunăreala. Atât profitabilă, cât și periculoasă, este una dintre meseriile care aduc cea mai mare satisfacție a lucrului bine făcut, cu beneficii imediate, iar adrenaline rush-ul este pe măsură. Ce mai, Counter-Strike combinat cu un pic de Sims și de Thief.



Respecializarea

Pentru cei care din diferite motive nu au fost acceptați sau nu au dorit să se implice în cele două activități specificate mai sus, s-au format niște asociații pro-profit care propovăduiau mulțumirile interioare aduse de popicăreală. Nimic nu poate fi mai frumos și mai satisfăcător decât să dai cu bila cu diferite compoziții și interioare în niște păpușele din lemn, ce se uită la tine cu niște ochi mari și tulburi fără să reacționeze în momentul în care le pleznești ore în șir.

Pe baza acestei campanii violente de publicitate au reușit să promoveze imaginea unei popice fără pic de onoare ce stă în calea progresului și care merită să fie izbită cu toată puterea. Rezultatul a fost cucerirea întregului glob cu ajutorul unei simple mingi cu puteri magice declarate, ce creează dependență și nu costă nici mult. Mai întâi aici, pe urmă dincolo, au început să răsară ca ciupercile după ploaie tot felul de săli unde se practică acest sport barbar, dar ieftin. După ce a început să se observe că sunt multe și nu prea diverse, un vizionar a lansat sala în care pistele luminau cu luminițe, alieni coborau din tavan și rearanjau popicele în forme aleatoare, pirați îți vindeau floricele cu diferite arome, iar schelete fosforescente îți urlau încurajări de pe marginea pistei. Dar cum concurența este mama competiției, iar plagiatul secretul succesului, tot mai mulți proprietari de asemenea stabilimente au început să varieze diversitatea acestor locuri de pierzanie. Și așa a apărut primul joc pe calculator, și dup-aia cel de-al doilea și tot așa, până ajungem la Fast Lanes Bowling.

După ce e prins

Da. După ce e prins, asasinul este introdus într-o închisoare de o relativă maximă siguranță, unde, după norocul pe care îl are, devine somebody's bitch sau șef peste pavilionul trei. Dar după cum se știe, viața în închisoare este absolut lipsită de orice grijă, totul se reduce la a juca popice cu gardianul din schimbul doi, la a croșeta șosetuțe pentru copiii de la Orfelinatul nr. 2 și la a analiza pas cu pas crima pe care a făcut-o pentru a vedea unde naiba a greșit.

■ **Koniec**

Titlu	Fast Lanes Bowling
Gen	Simulator sportiv
Producător	Lab Rats
Distribuitor	Enlight Software
Procesor	PIII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.enlight.com/flbowling

DEMO IMAGES WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**5/10**
Sunet	**5/10**
Gameplay	**5/10**
Multiplayer	**6/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**4/10**

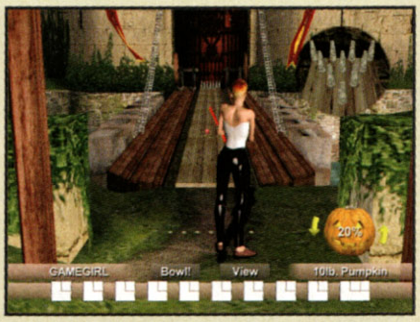
5



O bilă



Cu o altă bilă



Nu mai aveau bile

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

Ave Caesar, morituri te salutant!

... urlau gladiatorii în vechea Romă antică. După care, bineînțeles, mureau, lăsând în urmă un puternic iz de sânge&transpirație și o grămadă de femei nemulțumite. Mulțimea era în delir, împăratul își mai lungea domnia cu o zi, iar middle-class-ul latin mai uita pentru o zi de problemele curente și de canalizarea care tocmai se înfundase. Cam așa se distra poporul roman (vorba vine) acum 2000 de ani, pe când nu se inventaseră Big Brother-ul și Liga Profesionistă de Fotbal. Și cum noi de la Râm ne tragem (again, vorba vine), era și normal să vrem să ne distrăm la fel. Adică ori să ne dăm în cap unul altuia, ori să ne uităm la alții cum se umplu de sânge. Și cum meciuri de fotbal nu se țin în fiecare zi, iar gladiatorii nu se mai fac cum se făceau odată, am lăsat la o parte quest-urile la care aș fi jucat cu săptămâna dacă s-ar mai fi făcut și, târât de noul val din industria de gaming, am căutat (cinci minute mai târziu am și găsit) ceva care să trezească animalul din mine. Și, bineînțeles, să nu implice apăsări simultane de taste. Și prea multă concentrare. Și să nu fie Mortal Kombat (controlul este mult prea complicat). Am căutat ceva simplu, de la țară, ceva destinat omului muncitor care nu are timp să se gândească oare cum dracu' să prindă peștii ăia din Monkey Island 4!!!!!!!

Pâine și mIRC

...sau cum să ții poporul ocupat cu o investiție minimă. Și cu mIRC-ul (dar asta e altă poveste). În cazul nostru extrem de special, poporul poate fi ținut în fața monitorului prin anumite tertipuri, dintre care cel mai folosit este cel al omului asuprit care-și face dreptate cu puterea pumnului, dublată de puterea săbiei și triplată de puterea vrăjii. Un exemplu grăitor este Gladiator Sword of Vengeance. La lecturarea titlului credeam că mă aflu în fața unui joc mediocru spre slab, care merită cel mult o pagină. Totuși, individul de pe copertă (mai ales sabia aia mare cât un plug) mi-a gâdilat discret curiozitatea. Curiozitatea la rândul ei m-a determinat să gâdil și eu puțin cele două CD-uri, și așa Gladiator SoV s-a strecurat ca un hoț pe HDD-ul meu. Odată ajuns acolo, a încercat, prin diverse mișmașuri, să mă convingă să-l mai adăpostesc un timp. Prima armă cu care mi-a sărit la gât a fost povestea. Se făcea că în anul nouăzeci și ceva, la putere se afla Traian, un om, pâinea lui Dumnezeu. Însă cum setea de putere și foamea de ciolan (sic) atingeau cote maxime, Traian se hotărăște subit să moară în mod misterios. Uitasem să vă spun că Traian acesta avea în gestiune un gladiator numit Thrax. Invictus Thrax. Al



Talking to me ???





Un vals în Colloseum

cărui rol îl joci tu. Dar să revenim. Odată Traian mort, Arruntius (un individ chel și cu atitudine) hop pe tronul rămas vacant. Odată Arruntius pe tron, țup și Thrax în arenă în mijlocul unei mulțimi (de gladiatori) dezlănțuite. Din păcate, demonstrația de virtuozitate imediat următoare îi este curmată de un bolovan (cred eu, că doar nu i-o fi căzut camera în cap), iar Thrax al nostru este expediat par avion în Câmpiile Elizee. Unde este luat în primire de Romulus și Remus (mmm ... the plot thickens) care-i explică în cuvinte grăitoare cam ce învârte chelul aflat la putere.

Sabia Răzbunătoare (TM)

După ce Thrax află că Arruntius este doar o unealtă în mâna odraslelor lui Ares (sau Marte, dacă tot suntem în Roma), Phobos și Deimos, cei doi gemeni îi îndeasă o ditamai sabia în mână și îl trimit la seceriș. Sincer să fiu, am stat vreo cinci minute, m-am holbat ba la sabie, ba la o lupoaică petrificată aruncată în mijlocul peisajului și m-am întrebat unde-i Puterea lui Hercule promisă de producători. Cu chiu cu vai am aflat că ar cam trebui să mă lupt pentru ea (la fel stă treaba cu toate „power-up"-urile din joc). Mai concret, fiecare lucru bun este obținut în urma unui „challenge" (mai

VAE VICTIS



În Roma antică, dacă nu erai cuminte (sau dacă erai cuminte, dar aveai ghinionul ca legiunile romane să-ți fi călcat recent țara) și făceai prostii, aveai toate șansele să ajungi sclav. Odată ajuns sclav, aveai toate șansele să ajungi pe câmp. Pe câmpul unui patrician sau pe câmpul de luptă special amenajat de împărații romani (aka arenă). În cel de-al doilea caz, gladiator ți-ar fi scris pe frunte și firul vieții ți-ar fi fost puțin mai scurt decât „gladius iberica" din dotare. Adică decât sabia aia micuță sutită de la iberi și folosită cu mare efect de către legionarii romani. Dacă vă pasionează subiectul și vreți o carte ușoară, puneți mâna pe „Spartacus".



Marcus Ulpius Traianus



Cu toții îl țineți minte pe Traian, nu? Da, este nenea acela rău care a tulburat viața dacilor iubitori de brânză, crescători de mânji, cultivatori de varză și dușmani de moarte ai viezurilor. Cunoscut în acte drept Marcus Ulpius Traianus, născut în Spania în anul 53, a devenit împărat în anul 98 după moartea lui Nerva (care l-a adoptat și l-a desemnat moștenitor) și a murit în 117 undeva prin Asia Mică în urma unui atac de cord. Ocupația lui favorită era războiul și, ca urmare, în timpul domniei sale Imperiul Roman a cunoscut cea mai mare întindere din toată istoria sa. Per total, un individ tare interesant. A fost urmat la tron de către Hadrian, care se presupune că ar fi fost desemnat moștenitor de către Traian însuși, deși unii istorici cam strâmbă din nas. Dar despre asta într-un joc viitor.



ciobănesc, în urma unei bubuieli), ușor de identificat datorită unor coloane în miniatură și a unor chestii strălucitoare care se învârt deasupra lor.

Și astfel, împins din spate de Romulus și Remus, împins din față de cetele de ciclopi, schelete, stafii, gladiatori și alte arătări care mai de care mai împlătoșate și însăbiate, tracul nostru încearcă și el să trăiască într-o lume în care unii nu-l vor deloc, iar alții îl vor prea tare. Singurele puncte de sprijin îi sunt metalul (întâlnit pe drum sub formă de săbii, topoare, coifuri și alte unelte asemănătoare) și micile atenții (aka Power of Hercule, Power of Hades și așa mai departe) oferite ca răsplată pentru câte o treabă bine făcută.

În afară de setea de răzbunare, tracul cel încruntat este animat de un engine grafic ce miroase de la o poștă a PoP – The Sands of Time, lucru care nu poate decât să vă bucure, având în vedere atmosfera aia demențială din respectivul PoP. Asemănarea dintre prinț și gladiator nu se oprește la engine-ul grafic, ci continuă și la nivel de gameplay, modul de control al personajului fiind oarecum similar, dar cu mici diferențe. În principiu, dacă persanul era mai săltăreț de felul lui, tracul are o relație puțin mai strânsă cu solul, nedezlipindu-și picioarele de el decât în cazuri de extremă urgență (nu există tasta „Jump"). Pe de altă parte, gladiatorul este mult mai obișnuit cu lupta decât prințișorul, lucru care poate fi ușor dedus din numărul ușor exagerat al inamicilor și din grația (concretizată în cele câteva combo-uri măiestru realizate) cu care acesta valsează cu barda printre ei.



Banul, ochiul tracului

După tot ce v-am îndrugat pe aici presupun că ați dedus că ne aflăm în fața unui joc tipic de consolă portat pe PC din dorința de a mai aduce un ban în buzunarul Acclaim-ului. Din păcate, individul care s-a ocupat de cosmetizarea lui nu dormise cu o noapte înainte. Sau l-au cules dintr-o cârciumă și l-au pus direct în fața tastaturii. Altfel nu pot să-mi explic de ce un joc cu un potențial imens a trecut aproape neobservat. Și nu mai pot să-mi explic nici tendința jocului de a se bloca chiar când ți-e lumea mai dragă. Și nici capilarele care mi-au plezznit de nervi atunci când am încercat să folosesc tastatura. Motiv pentru care recomand mai mult decât călduros un gamepad cu MINIMUM 6 (șase) butoane. *Publicitate: Eu am folosit un Thrustmaster Firestorm Dual Power 3 (The Return of...). Făcut cu dragoste din plastic atent selecționat.*

Cam atât. Și nota...

■ cioLAN

Titlu	Gladiator Sword of Vengeance
Gen	Action
Producător	Acclaim
Distribuitor	Acclaim
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB și vertex shader 1.1
ON-LINE	www.acclaim.com/games/gladiator/

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,6


15 DECEMBRIE 2003 - 31 MAI 2004
LECTIA 5.
TEHNICI EFICIENTE
IN COUNTER STRIKE
1. mişcă mouse-ul spre dreapta
2. retragere rapidă spre dreapta, ţinteşti la cap şi clic, primul oponent eliminat
3. eschivă la stânga
4. semi-întoarcere dreapta şi clic, headshot, al doilea oponent eliminat
CURSURI DE AUTO-APARARE
LUNI-DUMINICA 24/24 / DIVERSE ARME / CEI MAI BUNI VOR FI PREMIATI / ACUM LINK MANIA DA PREMII !
Dacă pierzi timpul jucând Counter Strike sau Pac Man, câştigă-l pe Link Mania. Participă şi tu, ziua sau noaptea, iarna sau primăvara, la concursul care strânge cei mai buni concurenţi de jocuri online din România. Concursul Link Mania are loc între 15 decembrie 2003 şi 31 mai 2004 iar premiile sunt pe măsură: computere performante, jocuri originale, playere mp3, şepci şi tricouri Link Mania.
Pentru mai multe detalii:
www.linkmania.ro
Link mania
rds.LINK

Lock On: Modern Air Combat



Rușii iar fac simulatoare de zbor

Cei mai bătrâni dintre cei tineri își aduc aminte de Su-27 Flanker, flight-sim-ul acela cu o grafică urâțică, dar cu un model de zbor demn de invidiat. Timpul a trecut, a venit Flanker 2.0 și un manual în forma și de greutatea unui agregat cărămidăresc. Și lumea a zis că jocul are o grafică ștearsă, că peninsula Crimeea arată cam nasol... Deși nu era așa, oricum nu asta conta. Flanker 2.0 rămâne și acum un flight-sim respectabil, un „must have" pentru toți cei care se vor mari fani ai genului.

Acum, Eagle Dynamics (rușii care au produs cele două Flanker-uri) și-a dat mâna cu Ubisoft Entertainment. Împreună, au muncit de zor la un nou simulator de zbor, destinat să rupă gura și hardware-ul târgului ani buni de acum înainte. Imediat ce am reușit să pun mâna pe joc, l-am instalat cu o febrilitate evidentă (și cu bătrânul meu Sidewinder pe birou). Și...

Avioane, nu glumă!

M-am trezit cu un meniu plin de chestii... Campaign, Training, Options, Encyclopedia, totul pe un fundal amețitor de sunete și polifonii poliglote specifice zborului cu un aparat supersonic înarmat până-n flapsuri. M-am simțit ca acasă, mai ales că am recunoscut stilul Eagle Dynamics. În plus, am scris preview-ul acestui joc și am văzut o grămadă de filme in-game, deci nu-mi rămânea acum decât să controlez efectiv avioanele și să spulber inamici cu propriile mâini. Dar, înainte de toate, am decis să trec printr-o sesiune de antrenament. (Atenție! Instalarea patch-ului 1.1 pentru Lock On: MAC face ca misiunile de antrenament să nu mai pornească.)

... și în antrenamente am rămas multă vreme, dat fiind că A-10A, F-15, MiG-29 (cu variantele Fulcrum A și C), Su-25, Su-27 Flanker B și Su-33 Flanker D nu sunt cele mai ușor de pilotat avioane din lume. Gradul de complexitate al lui Lock On: Modern Air Combat se datorează atenției aproape exagerate pe care au acordat-o producătorii nu doar modelului de zbor

Lock On w/ Logitech WingMan Force 3D FFB

Dacă tot avem test comparativ luna aceasta în LEVEL, am dat iama în ograda lui BogdanS și am preluat două joystick-uri cu care să joc Lock On. Unul a fost Logitech WingMan Force 3D FFB, care s-a dovedit foarte prietenos în zborul meu deasupra multiplelor cuiburi de antiaeriene Shilka. Un joystick ușor, cu rudder din încheietură,



WingMan este foarte util când vine vorba despre dogfight-uri nervoase, însă hat-ul nu permite o „plimbare vizuală" foarte precisă prin carlingă.

Lock On w/ Thrustmaster Top Gun Afterburner FFB

Nu puteam să joc un simulator de zbor de talia lui Lock On fără un Thrustmaster pe birou. Am luat Top Gun-ul (pe care puteți și voi să-l câștigați decupând talonul din acest număr) și m-am trezit că nu prea mai am loc pe birou, dat fiind că joystick-ul Thrustmaster este cel puțin masiv (cu throttle detașabil).



Tocmai această manetă de throttle a fost deliciul în zborul din LO: MAC, pentru că oferă un control absolut asupra motoarelor bestiei cu care zbori.

al fiecărui aparat, ci și bordului fiecărui avion de vânătoare în parte. Practic, ești acolo, prins în chingi și cu puterea morții la vârful degetelor.

Dat fiind că eram oarecum familiarizat deja cu Su-27 din Flanker 2.0, m-am concentrat de data asta asupra lui A-10A, cu care am avut onoarea să mai zbor doar într-un joc vechi și cam prăpădit (dar extrem de plăcut). Puține senzații se pot compara cu cea pe care ți-o oferă spulberarea unui vehicul super blindat (un T-72, de exemplu) cu o singură rafală de GAU-8/A, tunul ăla monstruos de 30mm în jurul căruia este construit avionul în sine (conceput pentru a da mult de furcă blindatelor sovietice în cazul izbucnirii celui de-Al Treilea Război Mondial). N-a fost să fie WWIII, însă A-10A rămâne absolut bestial împotriva tablei pe șenile... ceea ce se vede foarte clar și în Lock On. Am petrecut multe ore excelente în campania dinamică oferită de joc (teatru de operațiuni: Crimeea; conflict virtual: Rusia versus NATO) și am nenorocit blindate după pofta inimii (AI-ul nu face cine știe ce probleme). Necazurile au apărut în momentul în care am folosit alt joystick în afară de Sidewinder 2, pentru că mi-a devenit aproape imposibil să mai nimeresc ceva cu tunul de la bord (în cazul în care joystick-ul nu este PERFECT calibrat, comportamentul avionului în LO: MAC devine cel puțin ciudat).

Evident însă că mulți dintre voi, aceia care vor mai mult decât un Warthog leneș, sunt atrași de celelalte avioane din simulator. Odată urcați la bordul supersonicelor, vor constata că F-15, cu toată forța lui americană pusă în acțiune, are tendința de a strivi literalmente pilotul în scaun, în timp ce Su-25-ul cel rusesc, deși absolut nesofisticat (îi lipsește HUD-ul electronic), este extrem de manevrabil și poate arunca înfiorător de multă moarte în capul unităților terestre inamice. Cei nostalgici după anii '80 și Războiul Rece vor fi încântați să observe cum și-a lăsat Uniunea Sovietică amprenta asupra



Su-27 versus toți

trupelor NATO: Germania a preluat după reunificare modelul MiG-29 Fulcrum A, care acum își oferă serviciile Alianței Nord-Atlantice (și îi permite Europei de Vest să arate un gest obscen marii puteri estice). Per total, fiecare avion este o încântare aero-distrugătoare, care trebuie trăită pentru a putea fi înțeleasă.

Nu-i de joacă!

Nu mi-am propus să ating în acest articol mai mult decât suprafața lui Lock On: Modern Air Combat. Să afirm că sunt un fin cunoscător al aviației contemporane ar fi o exagerare, tot astfel cum nu mă pot lăuda că sunt fan al geografiei Crimeii și Caucazului. Totuși, Lock On pare extrem de credibil: orașele sunt reprezentate extrem de amănunțit (chiar și cu trafic civil, care sugrumă până și procesoarele cele mai puternice). De fapt, aceasta este una dintre marile probleme ale lui Lock On: momentan, gamerul de rând nici nu poate să viseze să joace LO: MAC în condiții acceptabile. Pe de altă parte, chiar producătorii afirmă în Read Me: „the high end and the future of hardware were primary considerations when we designed this product and its graphics effects." Citatul vorbește de la sine... și ne spune că fără un P4 bine burdușit cu gigaherți (preferabil peste 3), fără 1GB RAM, fără un HDD rapid și fără o placă video de TOP (adică *da shiznik*), se poate spune adio apusurilor superbe la țărmul Mării Negre. Jocul nu arată rău cu detalii pe minim sau mediu, dar să vedeți cum arată cu toate alea pornite! Îți cad plombele (mai puțin în cazul apei, care e făcută din texturi repetate la infinit, ceea ce nu arată prea bine de la altitudine mare).

Ce să mai zic? Lock On este simulatorul pe care o să-l joc peste doi ani...

■ **Mike**



F-15 deasupra plafonului de nori



A-10A Thunderbolt II pe dinăuntru

Titlu	Lock On: Modern Air Combat
Gen	Simulator de zbor
Producător	Eagle Dynamics
Distribuitor	Ubisoft Entertainment
Ofertant	Ubisoft România Tel 021.569.06.00
Procesor	min. PIII 800MHz
Memorie	min. 256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.lo-mac.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,4

Conan: The Dark Axe

Și cu barda din dotare, Mi-am croit prin zmei cărare...



Îmi dau seama că în foarte multe articole am povestit despre ce făceam când eram mic și îmi mai dau seama că atunci când ești mic, ești incredibil de influențabil. De-abia acum am realizat cu câte personaje mă identificam și câte tipuri de eroi țineam aproape de inima mea. Îmi aduc aminte de Superman, Spiderman, omul invizibil, Sherlock Holmes, tipul din Biciul Fermecat, Rumburak (eroul negativ din Arabela), toți marii caftangii din filmele alea de doi lei cu karate, Don Juan (asta un pic mai târziu), Alain Delon (pentru că era singurul care mai murea la sfârșitul filmului și mă ating tragediile astea), alți enșpe mii de motocicliști, lunetiști, parașutiști și de tot felul de 'iști d-ăștia care nivelau orașe de unii singuri și dup-aceea refăceau populația globului cu ajutorul supraviețuitoarelor din întreaga lume. În momentul în care m-am apucat de scris Conan, mi-am dat seama că Schwarzie ăsta îmi fusese și el la un moment dat un fel de idol. Toate pungile alea cu mușchi file în care era împachetat, sabia aia mare pe care o ținea cu atâta grație pe spinare... Ehe, ce vremuri! De câte ori nu mă jucam cu restul tântălăilor de la mine din curte de-a Conan și vrejul de fasole, care fura robotul intergalactic cu care salvam lumea de la înec! Nici nu mă mai gândesc pentru că mă întristez când îmi dau seama cât de lipsit de griji eram și cum mă mulțumeam cu orice, în orice cantitate și de orice fel de calitate.

Stafii, schelete, canibali și vrăjitori

Iată că după o pauză destul de semnificativă, Conan revine și pe calculatoare sub formă de joc. Conan: The Dark Axe este exact ceea ce te aștepți de la o poveste barbară interactivă. Cu cât e paloșul mai mare, cu atât este mai greu de manevrat, dar și de parat. Povestea pornește de la o chestie anostă și ajunge la ceva normal. Pentru început, Conan pleacă să-și răzbune satul din care a plecat cu ceva vreme în urmă și pe care îl găsește arzând. Singurul supraviețuitor reușește să îl pună la curent cu faptele care au dus la transformarea cătunului în scrum. Imediat, Conan jură răzbunare pe mormântul tuturor celor care l-au fugărit cu biciul când era mic și pleacă în urmărirea respectivilor. După ce pune la punct vreo câtiva responsabili, realizează că totul are o magnitudine mult mai mare decât părea la început și își dă seama că cei care au dat cu sabia făceau doar ce le-a spus șeful al mare. Următoarea țintă devine șeful.

După ce curăță un templu în care era staroste o vrăjitoare rea, Conan ajunge să pună cap la cap toate informațiile pe care le găsea și să dea de urmele unui cult antic, care încerca să subjuge lumea. Cum nu există un samaritean mai mare



Stairway to heaven



Unul dintre tărâmurile lui Crom



decât el, barbarul ia problema în propriile sale mâini și se pune pe vânat cultiști. Odată cu toată această vânătoare la care amicul nostru participă activ, el va mai găsi pe parcursul activităților sale bucăți dintr-o sabie pierdută de locuitorii Atlantidei, pe care, la un moment dat, o va asambla bucată cu bucată și va scoate cel mai cel instrument de hăcuială posibil. Toată această harababură îl va duce pe Rahan... ăăăă... Conan prin o grămadă de tărâmuri care mai de care mai fantastice și mai diferite estetic unul de altul. A fost o reală plăcere să îl plimb pe musculos prin zăpezile de pe la el de p-acasă, unde dă nas în nas cu lupi, urși, viermi de zăpadă(?), șoareci și cultiștii de mai sus. L-am mai dus prin interiorul munților, unde trebuia să mă iau în piept cu șiroaie de lavă ce se scurgeau pretutindeni în jurul meu și trebuia să mă feresc de mumii, monștri indescriptibili și dragoni scuipători de flăcări. După ce am trecut cu brio prin toate acestea, am ajuns într-un târgușor de provincie, unde era unul dintre cele mai mari temple aducătoare de moarte pe care le-am văzut vreodată. Frumos pe la ei prin oraș, mai ales că era să îmi fure unu' sabia, noroc că am mâinile iuți. Altul m-a aburit că îmi dă nu știu ce poțiune și mă aruncă în ring cu 50 de gladiatori, iar pe pretenă-mea am pierdut-o printr-un portal ce duce direct la dracu'. Și nu glumesc, chiar la el. Te mai plimbi un pic și ajungi în vechea Stygie, unde te caftești cu un urmaș al atlanților și de la care iei o amuletă, care ar trebui să te protejeze împotriva focului. Dar dacă te înghite lava, amuleta se topește prima. Mai ajungi și prin jungla amazoniană, unde fiecare canibal pe metru pătrat încearcă să te facă frigăruie și te aleargă cu grătarul prin toate poienile prin care îți este dat să calci. După toate acestea, m-au mai plimbat pașii prin câteva vechi și dărâmate edificii antice, dar vă las să mai vedeți și voi, că nu strică.



La pacificare de boșimani



Prin catacombele Stygiei

RPG, RPG, RPG... RPG?

Dacă se poate spune așa ceva, jocul este un semi, semi, semi, semi, semi RPG. De ce? Pentru că la fel ca într-un RPG ce se respectă, veți descoperi o grămadă de indicii în tot felul de scrisori, pe la tot felul de personaje, care mai de care mai exotice și veți căpăta experiență de la cei pe care îi veți trimite în eternitate. În rest, este un action în toată regula. Acea experiență de care vă spuneam nu trebuie să vă ducă cu gândul implicit la o creștere în nivel a personajului, nici pe departe. Acele puncte care vi se vor acorda după fiecare luptă câștigată le veți folosi ca bani pentru a învăța diferite scheme de luptă, care mai de care mai complicate, și care necesită o îmbârligare din ce în ce mai mare a degetelor pe tastatură. Mai puteți aloca puncte de experiență în skill-uri de genul: puncte de viață și de stamina mai ridicate, o regenerare mărită a acestora, reflexe rapide ce în timp vor duce la pararea automată a loviturilor aplicate de adversari și alte două-trei asemenea avantaje oferite de un personaj bine dezvoltat. Cu toate acestea, nu va trebui să strângeți din buci și să vă uitați la acele puncte pentru că o să fiți tot timpul plini de ele.

Din punct de vedere grafic, jocul nu stă strălucit, dar nici execrabil. Niște luciri destul de veridice pe unele obiecte, mai ales pe gheață, dar un nivel al detaliului destul de mic. Oameni care arată cam ciudat și tern, fără o mare varietate a modelelor, dar cu o animație plăcută ochiului. Sonor stă bine, vocea lui Conan este exact cea care i se potrivea cel mai bine: de om care nu a pus mâna pe carte pentru că nu mai avea loc creierul în cap de mușchi. Muzica este interesantă și nu te ține tot timpul în



Povestea lui Conan







Poate nu vă vine să credeți, dar Conan a ajuns prima dată pe firmament în decembrie 1932 în revista Weird Tales, într-o nuvelă scrisă de către Robert E. Howard. După prima nuvelă, Howard a mai scris câteva povestioare despre omul cu o mie unu mușchi, unul mai impresionant decât celălalt. În 1946, editura Arkham (House) Press a pus cap la cap toate aceste aventuri într-un volum numit Skull-Face and Others, cărțulie care a apărut în doar 3000 de exemplare și nu s-a bucurat de un succes foarte mare.

Următorii autori care s-au legat de universul în care viețuia Conan au fost L. Sprague De Camp și Lin Carter. Ei au început în anul 1950, când au publicat cartea Conan The Conqueror cu ajutorul celor de la Gnome Press. În 1966 au apărut cele 12 volume în care L. Sprague De Camp și Lin Carter au luat povestirile originale ale lui Howard, le-au prelucrat și le-au conferit o amplitudine mult mai mare. Ele au fost distribuite de către editura Globe doar pentru Europa. În 1977, cei de la Ace s-au băgat din nou pe felie și le-au reeditat.

Cele 12 volume despre care v-am vorbit mai sus sunt: Conan, Conan of Cimmeria, Conan the Freebooter, Conan the Wanderer, Conan the Adventurer, Conan the Buccaneer, Conan the Warrior, Conan the Usurper, Conan the Conqueror, Conan the Avenger, Conan of Aquilonia și Conan of the Isles.

După toate aceste volume, a fost o explozie în ceea ce înseamnă Conan ca poveste și benzi desenate. Deoarece după aceste 12 volume inițiale au fost foarte multe nume asociate cu cel de Conan, nici nu merită pomenite. Este de ajuns să căutați pe net sau pe la librării (totuși, foarte puțin probabil la noi) și veți găsi nenumărate cărți și cărticele care încearcă să mai dea un plus de farmec Cimeriei și eroului său.

Este momentul să trecem peste cărți și să ne apropiem de ceea ce l-a făcut faimos pe Conan: filmele care l-au avut ca protagonist pe Arnold Schwarzenegger, pe atunci un tânăr plin de steroizi și mai dezbrăcat ca Păsărin, căruia nici prin gând nu-i trecea că va ajunge vreodată guvernator al statului California, de fapt guvernator al orice. În 1982 a apărut primul film care îl avea ca erou pe Conan. Se numea Conan Barbarul și urmărea aventurile sale, de când e mic până când ajunge mare. Urmează în 1984 Conan Distrugătorul, care îl ia pe Conan de unde nu l-a lăsat în primul film și îl aruncă în brațele unui prieten negru nu doar la suprafață. Un alt film în care a mai jucat umflatul nostru prieten și care semăna cu Conan a fost Sonia Roșie în 1985. Acest film nu are nici o legătură cu Conan, dar tipul filmului este asemănător. Așa că dacă v-au plăcut filmele din '82 și '84, o să vă placă și ăsta din '85.

suspans, ci apare doar în momentul potrivit. AI-ul nu este prea strălucit, dar măcar acum te atacă mai mulți dușmani deodată, plus că variază de la un stupid incredibil la o șiretenie remarcabilă. Trebuie să vă dezvălui un punct de atracție al jocului, pe care nu vroiam să îl divulg deoarece a fost o surpriză extrem de plăcută pentru mine. După ce mori, nu trebuie să reiei o salvare, ci Crom, zeul tău, te duce la el în regat, unde îți mai dă o șansă împotriva inamicilor în fața cărora ai clacat. De ce v-am spus totuși acest lucru? Pentru că AI-urile celor din lumea lui Crom sunt vizibil reduse față de ale celor de pe pământ. Curios.

Salvarea

Termin cu partea salvărilor. Fraților... am înnebunit la început când nu știam cu ce se mănâncă jocul și mă ardeau ăștia de nu mă vedeam. Partea nasoală este că dacă nu ai pietrele sacre cu care se salvează, nu salvează nici măcar între capitole. Adică, dacă te dă soră-ta la o parte de la calculator și nu ai apucat să salvezi de la începutul jocului pentru că nu ai găsit pietrele cu pricina, ești un om mort. Va trebui să o iei de la început. Așa că atunci când veți găsi prima piatră, țineți-vă bine de ea și folosiți-o cu cap.

■ **Koniec**

Titlu	Conan: The Dark Axe
Gen	Action
Producător	Cauldron
Distribuitor	TDK Mediactive
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.conangame.com

DEMO · IMAGINI · WALLPAPER · FILM · PATCH · MOD

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,6



Universal Combat

Ia-ți nava și umblă

Biblia ne spune că totul a pornit de la un cuvânt. Rațiunea ne spune că în spatele acelui cuvânt a existat o idee. Bunul simț își face și el simțită prezența și ne șoptește că acea idee s-a născut într-un cap competent. Nu o să spunem al cui cap, pentru că respectivul nu are nici o legătură cu ceea ce s-a întâmplat în capul lui Derek Smart când acesta din urmă a luat decizia că piața lăcrimează după încă un Battlecruiser. Parțial, avea dreptate pentru că orice gamer întreg la cap are fantezii cu un joc unde poți să faci fix ce te taie capul. Zic parțial, pentru că nu-i lucru ușor să creezi un univers credibil în care te poți preumbla ca prin țara lui Papură Vodă. Și e aproape imposibil să realizezi așa ceva de unul singur. Derek al nostru, încurajat de succesele parțiale obținute cu Battlecruiser Millennium, s-a închis în casă, a strâns câțiva studenți aflați în pragul sesiunii și nu a mai ieșit de acolo timp îndelungat. Când a ieșit, purta în mână un disc argintiu pe care scria mare și lat Universal Combat (rimează ... ce frumos!)

Vă rugăm feriți linia!!!

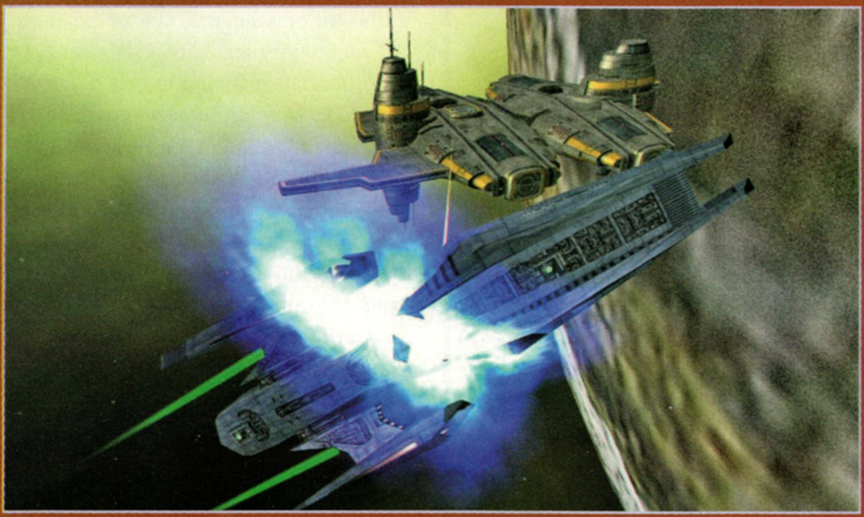
Bârfa de la ora cinci (5)

În spatele fiecărui om mare se află o bârfă și mai mare. Și fiindcă am observat că sus numita are mare priză la publicul avid de „informație", o să vă spun și eu una mică. Se făcea că Smartul cel Derek era atât de convins de succesul lui Universal Combat încât a fixat un preț (după părerea mea) mult prea mare pentru ce poate oferi jocul. Aici a intervenit distribuitorul, adică DreamCatcher, care l-a adus pe Smart (și inclusiv pe Preț) cu picioarele pe pământ. Adică la 20 de dolari. Această degradare contabilă l-a făcut pe Derek al nostru să spumege de furie și să o pună de un proces. Ca să păstrăm aerul de mister ce înconjoară acest articol, nu o să pomenim nimic despre urmări.

În lumea largă

E lung spațiul dom'le. Și mai e și lat, al naibii. Atât de lat încât battlecruiser-ul pe care îl comanzi nu este nici cât un neg pe buca unei muște în comparație cu Universul. Și, la fel ca nefericitul neg, ești pus acolo fără nici un avertisment, fără nici un ajutor, fără nici un indiciu. De fapt, există o posibilitate, numită Campaign Mode, dar nu m-aș hazarda să o ridic în slăvi. Singura alternativă oarecum viabilă e să lăsați rusul în plata Domnului și măcar o dată să cumpărați și voi un joc original. Nu de alta, dar în Universal Combat ești pierdut fără manual. La propriu (țineți minte Universul acela mare negru și primejdios, nu?). Până și Derek ți-o spune nonșalant, la începutul modului Roam, variațiune pe tema „Ia Calul Meu Și Du-Te... Unde Vezi Cu Ochii... Și Fă". Eu m-am dus și am făcut, dar numai vreo câteva ore. De ce? Pentru că am fost obligat să întrerup jocul din cauza hoardei de bug-uri (grafice și de AI) și a zecilor de idei bune implementate cum nu se poate mai prost. Și e păcat, pentru că ai putea face multe, de la ștersul pe jos în cala crucișătorului, până la obținerea unui post călduț în scaunul de comandant al aceluiași crucișător spațial. Și ai putea vizita mări, țări și spațiul întreg. Și nu mai continuu, pentru că s-ar putea să mă apuc iar de el și să-mi fac o grămadă de nervi. Nea Derek!!!! Mai lasă studenții ăia și lucrează cu niște profesioniști!!!! Iar voi, voi care visați la libertatea totală, eu zic să vă mai gândiți puțin. Nu e prea bine să fiți lăsați de capul vostru într-un mediu ostil.

■ cioLAN



Titlu	Universal Combat
Gen	Ghiveci
Producător	3000AD
Distribuitor	DreamCatcher Inc.
Procesor	Pentium III 1GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB, necesar vertex shader 1.1
ON-LINE	www.universalcombat.com

WALLPAPER

Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	6/10
Storyline	7/10
Impresie	6/10

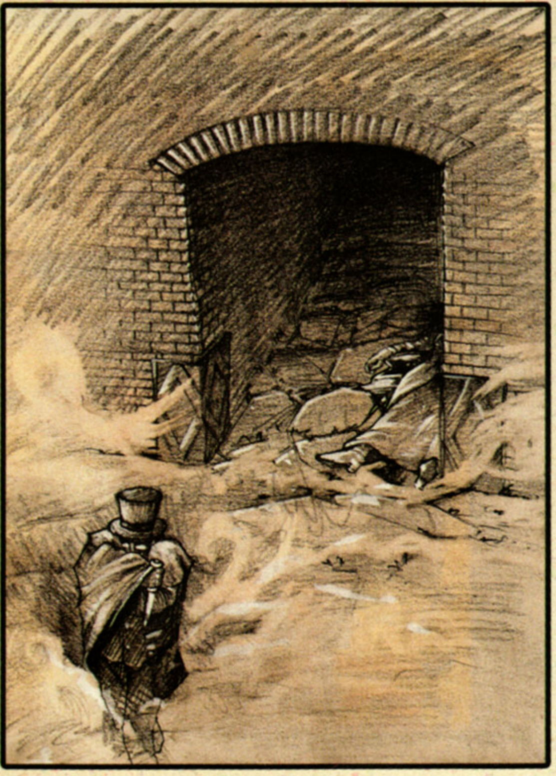
6,1

Nº 79 – Decembrie 1901

Level Post

Jack the Ripper

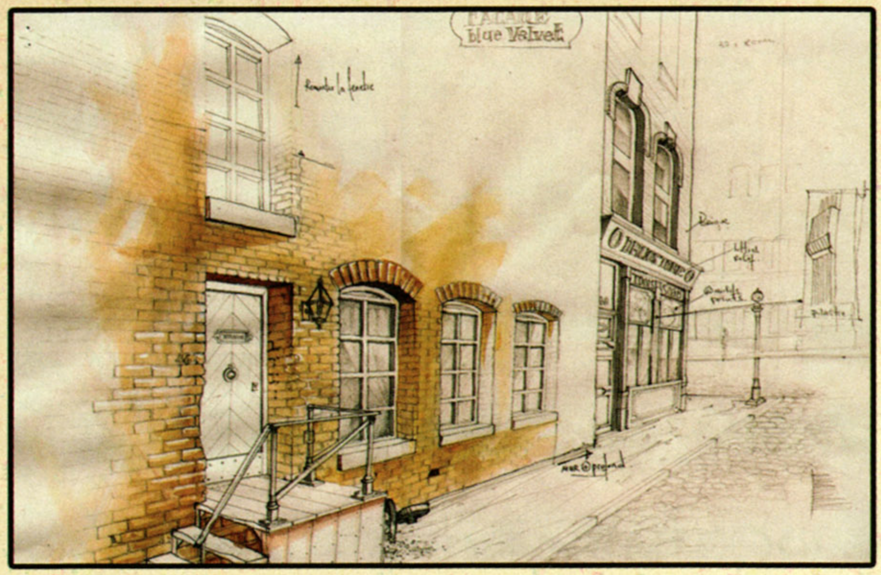
NEW YORK-UL SCĂLDAT ÎN SÂNGE!



Cetățeni, prieteni, locuitori ai New York-ului! O mare nenorocire s-a abătut asupra noastră. Cine și-ar fi putut închipui că-n secolul XX, în anul de grație 1901, astfel de fapte mai pot exista? Cine și-ar fi putut imagina acum câteva luni că orașul nostru va fi scena unor astfel de întâmplări macabre? Care dintre dumneavoastră ar fi crezut că masacrele nu sunt doar în cărțile de istorie și că nu aparțin numai întunecatelor vremuri ale Evului Mediu, ci se întâmplă chiar acum pe străzile New York-ului, poate chiar în momentul în care scriu aceste rânduri? Gândurile noastre se îndreaptă spre noile minunății ale tehnicii: trenul, tramvaiul, telegraful, descoperiri ce vor aduce bunăstare și progres întregii omeniri. Cu toate acestea, spectrul vremurilor întunecate planează încă asupra timpurilor noastre. Omul care a înspăimântat Anglia, renumitul Jack Spintecătorul, pare să se fi aciuat și prin cartierele noastre de la periferie. Locul bântuit numai de cei care-și caută uitarea în alcoolul ieftin și în brațele femeilor desfrânate, pe care mizeria și indiferența celorlalți le-au împins la practicarea celei mai vechi meserii din lume, pare să găzduiască acum și un MONSTRU în adevăratul sens al cuvântului. Este un criminal nemilos, un laș care atacă numai femeile fără apărare și care le ciopârțește pentru a smulge din trupul lor tot ceea ce le diferențiază pe lumea aceasta, tot ceea ce Dumnezeu i-a oferit femeii pentru a fi femeie.

Victimele

Prima victimă, Carol Blum, a fost omorâtă pe 31 octombrie. Într-un gang uitat de lume, la intersecția străzilor Old Splip cu Bridge, o prostituată a fost ciopârțită. Poliția a considerat că ar fi o crimă normală, o reglare de conturi în lumea interlopă, deși modalitatea în care fusese ucisă femeia (burta despicată, mațele scoase, bucăți lipsă etc.) putea să le dea un indiciu că ceva nu este în regulă. A doua crimă a avut loc în data de 15 noiembrie. Putem spune că victima era o fetiță, chiar dacă de ani de zile se prostitua pentru a-și câștiga existența. Venită de la țară, Elisabeth Berly, căreia prietenele îi spuneau Lizzie, s-a trezit în imensul nostru oraș singură, fără un adăpost, fără nici o persoană căreia să-i ceară ajutorul. Viața a făcut-o în cele din urmă să accepte să se prostitueze, dar pentru a scăpa din acest iad se angajase recent la o curățătorie. Nenorocirea s-a abătut asupra ei în noaptea de 15, când într-un gang întunecat din zona Low Side District, monstrul a smuls ca o fiară lumina vieții ce însuflețea plăpându-i trup. Mai mult, criminalul i-a separat capul de trunchi și i-a deschis abdomenul, de jos și până la nivelul gâtului.



Orașul New York a fost de-a dreptul înspăimântat de ferocitatea crimelor. Deși forțele poliției afirmau că au totul

Jack the Ripper

sub control, populația nu mai avea încredere în capacitatea acesteia de a pune capăt oribilelor crime ce au început să se înmulțească. Prin urmare, redacția Level Post a considerat că ar fi timpul să pornească o anchetă pe cont propriu pentru a aduce lumină în aceste crime și pentru a reinstaura calmul și liniștea în casele dumneavoastră.

Ancheta

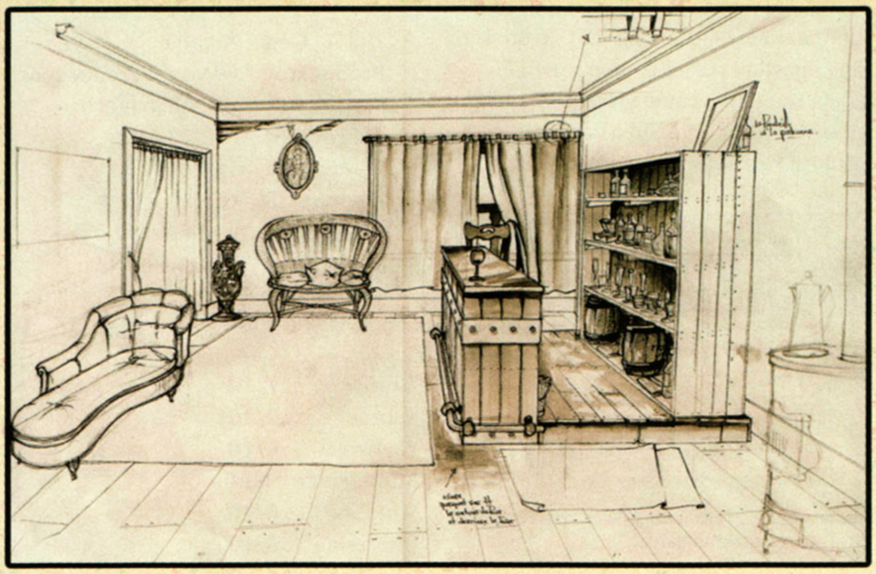
Am pornit în cercetarea crimelor de la începutul-începuturilor. Am studiat locurile în care s-au petrecut crimele, anturajul în care se învârteau victimele, rapoartele poliției referitoare la faptele care au avut loc. Am încercat să găsim martorii evenimentelor și să ne apropiem, din ce în ce mai mult, de omul, dacă am putea să-i spunem astfel, care stă în spatele tuturor acestor crime. Să nu credeți că e foarte greu. Interfața cu care a trebuit să lucrăm este una point-and-click, cu o cameră care se învârte la 360 de grade, ceva în genul Myst-ului. Bineînțeles că în ancheta noastră a trebuit să facem față multor provocări, quest-uri și puzzle-uri. Deși numărul lor nu este foarte mare, iar dificultatea nu a fost deosebită încât să vă gândiți că trebuie să fim genii pentru a duce la capăt însărcinarea, totuși ne-am izbit de o mare problemă: bug-urile. Nu știu cum e făcută viața asta, dar câteodată mi se pare că ăia care au făcut-o își petrec toată ziua stând în cap, nu în picioare, ca noi toți. A trebuit să reluăm misiunea din salvările anterioare pentru că pur și simplu lumea nu mai reacționa la ceea ce descopeream noi. Mai mult, parcă New York-ul ăsta este un oraș destul de mare, nu o chichineață în care nu ai de vizitat decât cinci, șase locații.

Ce să mai zic de oameni? Să nu fie în tot New York-ul decât 10,12 persoane, toate făcând același lucru zile și zile la rând? Dialogurile pe care le poți purta sunt rare și seci, referitoare la câteva informații sau la obiectele, puține la număr și ele, pe care le poți avea cu tine. În mare, ancheta curge de la sine, fără prea multe bătăi de cap și fără prea multă sare, iar piperul lipsește cu desăvârșire. Probabil că singurul personaj mai interesant este Spintecătorul, dar, după cum știți, acesta este anonim (până la un punct).

Cine este Jack?

În cele din urmă, evenimentele trebuie să aibă și un sfârșit, pe care aș putea să vi-l spun acum, dar... nu vreau. Adică de ce să stați liniștiți, să vă lăsați copiii să iasă din nou pe străzi, să ieșiți la plimbare cu câinele în fiecare dimineață, să vă duceți în piață și să vă certați pentru prețul unui kil de cartofi sau să uitați complet de evenimentele care au zguduit orașul din temelii? Nu. Nu putem să acceptăm așa ceva. În fiecare zi vă veți ridica din pat bucuroși că Jack nu a dat de voi și curioși să vedeți pe cine a mai omorât în noaptea asta. Vă veți lua haina pe voi, veți coborî până la chioșc și, tremurând, veți cumpăra Level Post, vă veți uita în stânga și-n dreapta pentru a fi convinși că nimeni nu vine să vi-l ia din mână și, tremurând, veți intra din nou în casă.

■ C.T. the Ripper





Victimă sigură?



Ce-a făcut Steagu'?



Ai auzit că i-a scos mațu'?



Un copac fără flori!

Titlu	Jack the Ripper
Gen	Adventure
Producător	Galilea Multimedia
Distribuitor	Wanadoo Edition
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.adventure companygames.com

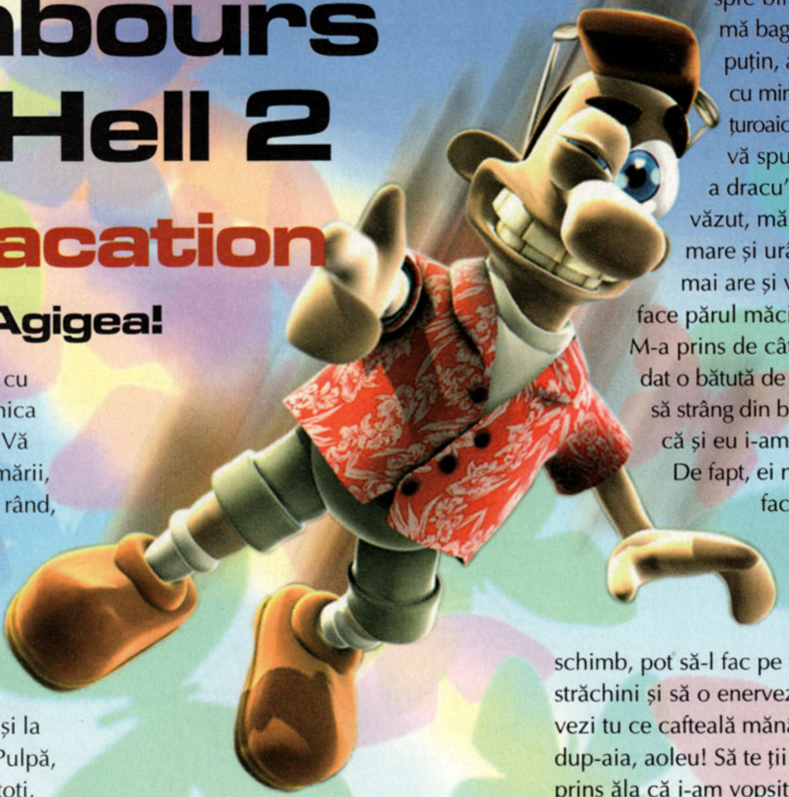
DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6,6

Neighbours from Hell 2 – On Vacation

Salutări de la Agigea!



Dragii mei prieteni! Tovarășii mei cu care mă distrez de ani de zile în mica noastră mahala! Eu sunt! Petrică! Vă scriu câteva rânduri de pe malul mării, mai exact, de la Agigea. În primul rând, vreau să vă zic că, deși am plecat doar de o săptămână, mi-e dor de voi toți. De tine, Costică, pretenarul meu de-o viață, cu care spărgeam ouăle celor din piață; de Memecică, care aș fi dorit să fie aici cu mine, să facem și la mare faza cu groapa în nisip; de Pulpă, juniorul pe care l-am crescut noi toți, împreună. Ucă, nu fi supărat, nu te-am uitat. La tine am o rugăminte mare: dacă poți, să treci pe la Georgiana să-i spui că reluăm jocul ăla de-a doctorul când mă întorc. Să nu te pună dracu' să-i zici să se joace și cu tine, că te mănânc din bătaie când mă întorc acasă!

Probabil vă întrebați cu toții ce s-a întâmplat de am dispărut deodată și nu mai știați nimic de mine. Ei bine, îl mai țineți minte pe idiotul ăla de lângă mine, vecinul ăla puturos care scula tot cartierul cu urletele lui și cu manelele date la maxim? Grasul ăla care stătea în casa de la vale. Ei bine, știți că-mi făcea viața un calvar și m-am hotărât să mă răzbun, ceea ce am și făcut. Acum o săptămână am văzut că se pregătea de plecare. Se ducea în vacanță la mare. Am zis că nu pot să ratez ocazia asta și m-am ascuns și eu în portbagaj la el. Am plecat să-i mănânc zilele în vacanță. Dacă el îmi făcea viața un calvar acasă, m-am gândit să-i fac și eu la fel în vacanță. Și iată-mă pe malul mării, la Agigea.

Haideți să vă zic ce se întâmplă pe aici. În mare parte, lucrurile nu sunt schimbate față de ce era acasă. Lumea este la fel, în 2D, cu mai multe niveluri. În schimb, peisajele sunt mai frumoase și există mult mai multe lucruri pe care le poți folosi pentru a-l enerva pe vecin. Am fost și la hotel la ei, și pe plajă și chiar și pe vapor când s-au dus în croazieră. Nu pot să vă ascund că este un pic mai dificil decât acasă. Trebuie să folosesc și tot felul de unelte pentru a obține câte ceva cu care să-l enervez pe ăsta. De exemplu, ieri, când a trebuit să scot un rac din gaură, mi-am adus aminte de vremurile în care mergeam cu tine, Memecică, la pescuit de broaște și le injectam cu aer ca să nu se mai poată scufunda. Faine vremuri! E mai greu și pentru că idiotul a adus-o în concediu și pe nevastă-sa, namila aia care, spre binele meu, nu prea mă bagă în seamă. Cel puțin, asta nu are nimic cu mine, dar mai e zgripțuroaica de maică-sa. Băi, vă spun eu, femeie mai a dracu' ca asta n-ați văzut, mă! După ce că e mare și urâtă ca moartea, mai are și vocea aia de ți se face părul măciucă pe spate. M-a prins de câteva ori și mi-a dat o bătută de nici acum nu pot să strâng din buci. Da' nu-i bai, că și eu i-am făcut destule.

De fapt, ei nu prea pot să-i fac multe că-i destul de puturoasă și-n majoritatea timpului stă și dormitează. În schimb, pot să-l fac pe vecin să calce în străchini și să o enerveze pe babă. Să vezi tu ce cafteală mănâncă ăsta dup-aia, aoleu! Să te ții! Nici când m-a prins ăla că i-am vopsit câinele nu am luat asemenea bătută.

Altfel, ce să vă mai zic... Nu mai durează mult și vin acasă. Concediul dușmanilor ține numai vreo 15 zile. O să vin cu ei înapoi pentru că nu mai am ce face pe aici. Dar fiți liniștiți, nu se termină așa repede. Odată ajunși acasă, o să o luăm de la capăt. Vă salut pe toți și de-abia aștept să vă văd.

P.S. Ucă, dacă aflu că i-ai făcut vreun control mamar lui Georgiana, te sparg!

■ **Petrică**



Vecinu' și nevasta!



M-a prins zgripțuroaica!

Titlu	Neighbours from Hell 2 – On Vacation
Gen	Arcade
Producător	JoWooD Productions
Distribuitor	Bigben Interactive
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.neighbours-from-hell.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	5/10

6,6



FHM
revistă de gen masculin

Against Rome

Barbarii atacă Roma... Şi ce dacă?



După ce începusem să îmi schimb părerea despre cei de la JoWood în urma lui Gothic 2 şi a lui SpellForce, a apărut Against Rome, un alt joc făcut de ei. Ei bine, a apărut acest Împotriva Romei, care m-a cam trimis spre părerea mea iniţială despre JoWood, formată după jocuri precum Next Generation Tennis. Fain joc... O bijuterie... Ideea de la baza acestui joc nu este una rea. Ba chiar deloc. Mă tot aşteptam la aşa ceva. La un joc care să nu te pună să fii cotropitorul, asupritorul, cuceritorul şi pârjolitorul, ci apărătorul, tatăl, mama, oaia din staulul ce arde de la torţele romane, chiar şeful de trib care trimite capetele solilor romani în pungi de-un kil înapoi lui Cezar. Nu v-aţi întrebat niciodată cum se simţeau „barbarii germani" când venea puhoiul legiunilor romane în formă de diamant să le spulbere pădurile cultivate cu atâta grijă? Nu v-aţi văzut niciodată în postură de Asterix sau Obelix ţinând piept cu două sute de oameni unei armate de zece mii? Să fiu sincer, eu chiar am strigat în Câmpiile Elizee „Jos Roma! Jos asupritoru'! Viva la revolution!", dar nimeni nu m-a luat în seamă şi asta chiar m-a făcut să fiu şi mai puternic pe poziţii. Tocmai de aceea am fost cel care a luat în primire acest joc, pentru a-i nenoroci pe romani şi pe fâşneţele lor patriciene. Că şi ălea aveau un tupeu... ueis.

Huni, barbari şi celţi

Tot jocul se bazează pe eternul conflict dintre legiunile romane cotropitoare şi celţii, hunii şi teutonii care îşi apără teritoriile. Nu prea am înţeles eu ce teritorii îşi apărau hunii, că şi ăştia au venit ca nebunii la cerşit pământ, pe cai şi cu trei iurte în spinare. Dar să zicem că aici se joacă de-a cultivatorii de cereale pe care nu vor să le dea ca bir romanilor. O poveste propriu-zisă a jocului nu există. Te vei trezi aruncat de colo-colo în tot felul de bătălii, care mai de care mai mari şi mai puţin importante (poate contează doar pentru locuitorii satului respectiv). Misiunile nu au o legătură foarte puternică între ele. De exemplu, primele două le vei face la comanda unei cete de teutoni, de care vei avea grijă ca de ochii din cap şi după care vei plânge de ţi se va scutura cămaşa când nu o vei putea salva de lancea fanariotului de general roman, ca dup-aceea să trebuiască să aperi un sat celt, tocmai peste Canalul Mânecii, pe undeva prin Britannia. Dacă tot s-au gândit ei să facă un joc care să nu urmărească firul exact al evenimentelor şi în care se introduc tot felul de elemente fantasmagorice, ar fi putut foarte bine să se mai lucreze un pic şi la poveste, făcând cumva să se lege toate evenimentele între ele. O nuntă între un vizigot şi o vestală romană, care au plecat să scape de gârbaciul tatălui ofensat, ajunge să destabilizeze întregul sistem internaţional social bazat pe pace şi prietenie. Celţii, hunii şi barbarii ajung să ţină cu tinerii însurăţei, iar Roma întreagă încearcă să îi aducă pe calea cea bună. A lor. Ar fi putut să facă ceva gen războiul troian la o scară mai largă. Ar fi fost mai interesant pentru că te-ar fi făcut să te implici şi mai mult în joc, nu doar să fii fericit când omori romanul cu furca... nu că nu ar fi



Invadatorii au sosit în oraş



Pierd cu brio



Ză pipăl

de-ajuns și asta. Oricum, având în vedere că apar magii și alte asemenea puteri extraordinare, puteau să tragă și de poveste mai mult, că doar nu este simulator de luptă partizană.

Tinerețe, plete crețe...

Toate aceste bătălii nu se puteau purta fără aportul celor mai importante elemente ale vremii. Cine mai stătea buturugă mică în calea carului mare, dacă nu existau oamenii ăilalți, viitorii sclavi? Oare dacă romanii erau singurul popor din lume, mai plecau de tembeli pe glob la cafteală? Dacă nu mai aveau pe cine să pună la muncă, se duceau ei să cultive ogoarele patriei?

Oricum, sistemul prin care se procură indigeni pentru producția de călăreți, sulițași, aițilopi, fermieri, tunari, șoferi și/sau porcari este destul de simplu și ieftin. Trântești două case în mijlocul satului, de unde poți scoate ulterior un număr bine definit de cetățeni. Numărul de case îți limitează numărul de țărani, dar nu și de unități combatante. Așa că, dacă ai cu ce (coase, furci, torțe, cai) poți să umpli harta cu până la două sute de caftangii duri, numai buni de trimis împotriva celor care vor să otrăvească femeile, să fure copiii și să arendeze fântânile. Ce este mai interesant este faptul că după ce faci aceste unități, nu trebuie să le dai nici mâncare, nici cazare, tot ce trebuie să faci este să le mai dai din când în când câte un dar din partea firmei pentru a-i ține aproape de tine și de nevoile tale. Tare chestia asta. Diversitatea acestor unități este mare, iar dacă pui în calcul și upgrade-urile pe care le poți aduce datorită eroului tău, vei ajunge la impresionata sumă de foarte mare. Mișculația cu eroul tău este că ăsta, pe timp ce trece și pe fiecare unitate inamică pe care subalternii lui o distrug, câștigă un anumit număr de puncte de experiență pe care le vei folosi pentru a descoperi noi tipuri de unități, clădiri, formații de luptă și upgrade-uri la acestea. Nu este recomandat să îl arunci îl luptă pentru că dacă a murit, ai sfeclit-o. Pierzi misiunea. Și oricum, îți trebuie foarte multe trupe sau foarte puternice pentru a face față armatelor romane, deoarece acestea sunt înfiorător de greu de învins. Se vede de ce au reușit ei să cucerească o lume întreagă. Disciplină, tactică și iar disciplină. Dar să nu uităm și de dotare.

Totul mod software

O găselniță interesantă a celor de la JoWood a fost un engine grafic ce nu folosește accelerare 3D. Totul se face doar în mod software, așa că nu este necesară existența unei plăci grafice nemaipomenite pentru a juca Against Rome. Cu toate acestea, jocul arată foarte bine, chiar neașteptat de bine. Apa este una dintre cele mai veridice dintre toate jocurile de strategie pe care le-am văzut până acum, iar unitățile arată respectabil. Dar are și un mare minus. Nu poți face zoom sau roti camera de nici o culoare. Ar fi fost interesant de văzut de aproape cum arată fiecare unitate în parte, pentru că de departe arată bine. Este frumos de văzut efectul de umbră pe care îl lasă norii pe pământ, dar cum nu poți roti camera, nu poți vedea acești nori.

Și ca sunet Against Rome stă foarte bine. Unitățile urlă fiecare pe limba lor, eroul are și el niște replici destul de explicite, iar muzica nu am putut să o ascult decât separat, deoarece este o neînțelegere între placa mea de sunet și jocul respectiv. După ce am căutat pe net o rezolvare (jocul nu pornea și nu știam de ce), am descoperit că problema era această muzică și a trebuit să îi fac niște chestii. Dacă nici vouă nu vă pornește jocul, să nu vă speriați, dați-mi un e-mail și vă spun cum să rezolvați. De aceea, nu vă pot spune cum participă muzica la gameplay. Nu voi tăia de la sunet, dar voi tăia un pic din gameplay, pentru că jocul nu este optimizat cum trebuie.

Cu toate acestea, merită jucat.

■ **Koniec**

Titlu	Against Rome
Gen	RTS
Producător	Independent Arts Software
Distribuitor	JoWood Productions
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.against-rome.com

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7,5

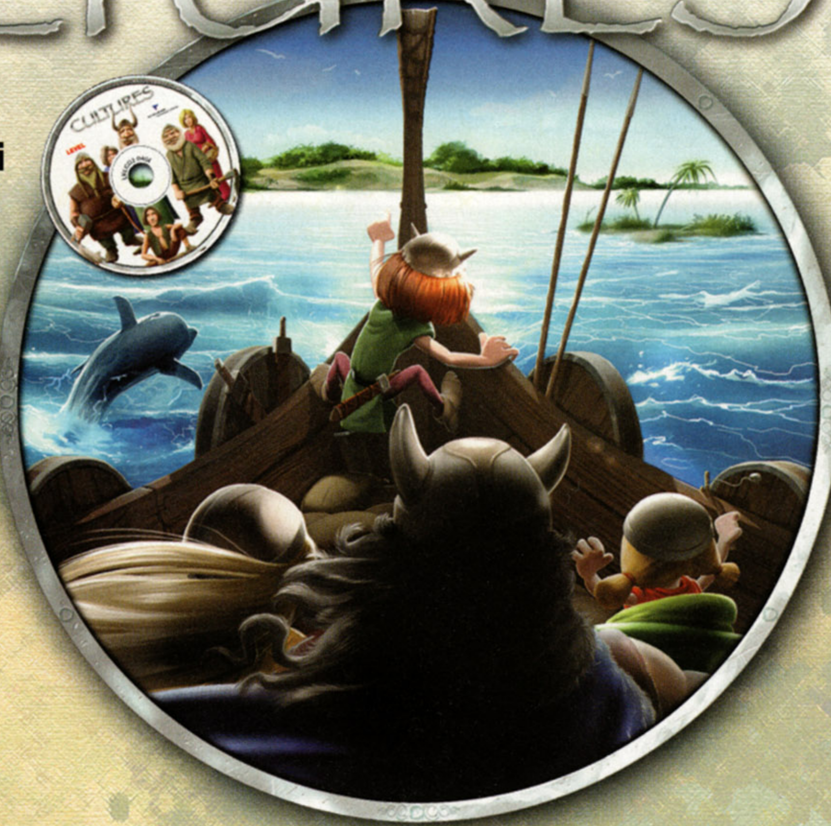


Șamanii fac legea



Acasă la romani

CULTURES



Vikingii au pornit la cucerirea României

M-am apropiat de acest joc cu oarecare nostalgie. Îl țineam în mână și nu putea să nu-mi fugă gândul la cât de tânăr eram, cât de frumos, cât de deștept („Mânca-l-ar mama de băiat"), cât de pus pe fapte mari, cu zeci de mii de idei în cap (e drept că acum parcă s-au înmulțit), atletic (jucam fotbal la vremea aia), fumător doar ocazional (adică numai un pachet pe zi) și, în general, cam cu capul în nori. Ei bine, asta se întâmpla acum trei ani și ceva, când am ajuns și eu la LEVEL și am primit primul meu joc: Cultures. Iată că anii trec și, vrând-nevrând, mă întorc la origini. ☺

Dependența

Uitasem câtă dependență poate să creeze Cultures. Am instalat jocul și am început să stau iarăși ore în șir în fața lui. Nu se poate să nu te captiveze pentru că e astfel făcut încât să te atașezi de tot ceea ce se întâmplă pe hartă, de fiecare personaj în parte, pe care poți să-l dezvolți în ce direcție dorești, să-i pui ce nume vrei și să-i oferi tot ceea ce trebuie pentru a face orice om din lumea asta fericit: casă, masă, statut în societate, pereche, copil, siguranța unui loc de muncă și a unei profesii care să însemne ceva în societate.

Campaniile jocului se axează în jurul unui trib al vikingilor din Groenlanda. Viața acestora era destul de grea deoarece se părea că soarele își întorsese fața de la ei. La un moment dat, o cometă brăzdează văzduhul și se sparge în șase bucăți. Cei mai bătrâni ai tribului au hotărât că numai adunarea celor șase bucăți va readuce bunăstarea pe tărâmul vikingilor, prin urmare se strâng cu mic, cu mare, își îmbarcă tot calabalâcul și pornesc în căutarea bucăților cometei. Pe fiecare porțiune de pământ pe care vor debarca vor trebui să întemeieze o așezare cât de cât mai răsărită, să folosească resursele pe care le vor găsi acolo și să interacționeze cu populația băștinașă.



Managementul

Accentul în Cultures se pune pe micro-management. Jocul nu este unul simpluț, dar are o curbă de învățare accesibilă și vă veți obișnui imediat cu strategia pe care va trebui să o aplicați ca să ridicați o așezare de la zero. În primul și primul rând va trebui să fiți foarte atenți la obiectivele misiunilor. În funcție de acestea se vor defini și ramurile de producție pe care va trebui să vă axați. În cele din urmă, va trebui să obțineți tot felul de produse (mâncare, bere etc.) și să stabiliți linii comerciale cu populațiile de pe teritoriul respectiv. În schimbul





Începuturile sunt grele...



... dar viitorul arată bine

produselor respective veţi primi bucata de cometă care vă interesează. În cazul în care nu reuşiţi să obţineţi pe cale diplomatică şi prin comerţ bucata respectivă, există şi forţa armată. Oricum, aceasta este ultima soluţie la care ar trebui să apelaţi.

Întreaga forţă a jocului constă în atenţia şi detaliul acordate fiecărui personaj în parte. Faptul că fiecare are propriul său nume, că fiecare se însoară sau mărită, că fac activităţile de zi cu zi în cel mai mic detaliu, toate converg în a implica jucătorul tot mai mult în viaţa comunităţii care se dezvoltă în faţa ochilor săi. Arborele tehnologic este făcut cu cap şi te poartă pe un număr destul de mare de paşi. Resursele principale se obţin de pe hartă, dar acestea trebuie prelucrate apoi pentru a obţine produse finite, de genul mobilei, al pâinii sau al săbiilor. În acelaşi timp, o mulţime de bunuri vor fi folosite pentru a îmbunătăţi randamentul personajelor: pantofii, uneltele de lemn etc. Fiecare personaj masculin are anumite caracteristici care-i influenţează activitatea: puterea, rezistenţa, distracţia (căsătoria joacă un rol important aici) şi religia. Femeile au un rol aparte, ele fiind cele care dau naştere copiilor şi aduc mâncare în locuinţă. Jucătorul poate decide dacă este cazul căsătoriei, locuinţa în care vor sta însurăţeii, momentul în care ar cam fi timpul pentru un urmaş (consumarea nunţii are loc în locuinţă, cu o mulţime de inimioare ce ies din aceasta). În cele din urmă, barza îşi va face apariţia şi va aduce copilul în ograda fericiţilor.

Înfăţişarea

Deşi lansat acum trei ani şi ceva, jocul are o grafică drăguţă, care vă va cuceri fără îndoială. Detaliile sunt excelent făcute, la fel ca şi animaţiile personajelor. În plus, jocul oferă şi o încercare de zoom care vă va aduce mai aproape de ceea ce se întâmplă pe ecran (deşi imaginea mărită este un pic cam barbară, din cauza pixelilor evidenţi), precum şi primele încercări de rotire a camerei. Este drept că nu se apropie de posibilităţile tehnice de acum, dar sunt de efect, fără a cere resursele de sistem de care au nevoie jocurile din ziua de azi.

Muzica jocului urmează în mare parte locaţiile în care ne vom afla. Sunetele nu sunt foarte bine diferenţiate şi s-ar fi putut lucra mai mult pe partea acestora şi pe partea comentariilor personajelor. Din păcate, ceea ce-i lipseşte acestui joc este posibilitatea de a mări viteza evenimentelor din joc. Pe de altă parte, astfel avem mai mult timp pentru a ne bucura de acţiunile personajelor, pentru a studia pe îndelete ce avem de făcut şi pentru a ne planifica cât mai bine mişcările.

Instalaţi-l şi jucaţi-l. Vă garantez că nu vă veţi dezlipi de el.

■ **Sebah**



De aici vor ieşi bazaţii

Titlu	Cultures
Gen	RTS
Producător	Funatics Software
Distribuitor	LEVEL
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.funatics.de





Final Fantasy Ics (adică 10)

Așa ceva nu există...

„...mmmm, Japonia... Ia să vedem, copii, ce știți voi despre Japonia. Da, Ionuț, e țara aia unde se bea sake. Ce spui Elena? Da, aveau și samurai, șoguni, ninja. Da, erau oameni de onoare. Nu, Vasilică, nu se uitau toată ziua la desene animate din ălea cu prostii. Și ălea se numesc hentai și nu existau pe atunci. Dar unde e Gheorghiță?! Ce spui, Alina, și-a luat PlayStation 2? Ce-i acela Faināl Fentăzi? Bine bine, știu că e un joc, da' deja lipsește de trei săptămâni. Și zici că nu o să-l vedem prea curând? Și ce dacă e zecele? Copii, unde plecați? Veniți înapoi, nu mă lăsați că iar mă vede dom'director cu clasa goală. Ce?! E la Gheorghiță acasă? Hei! ... stați că vin și eu ... așteptați-mă!!!..."

Direct la venă

Cum patru ani de matematică nu se pot uita așa ușor, o să vă vâr sub nas o chestie care miroase a statistică de la o poștă. Cum Valentine's Day e încă proaspătă în mintea duhnind a romantism a tineretului ușor influențabil, o să presupun că ați auzit de Shakespeare. A scris destul de mult la viața lui, iar operele lui pot fi adunate într-un fișier .txt de aproximativ 5 MB. Întâmplător, pe când râmam pe Internet după ceva rădăcini de FAQ, am dat peste un „micuț" de numai 2 Mega, pe care scria mare și clar Final Fantasy 10. Pe lângă el conviețuiau pașnici alți, nu exagerez, zece mega de variațiuni pe aceeași temă. Adică tot Final Fantasy 10.



După crucile de rigoare au urmat tradiționalele văicăreli pe la urechile lui Mike care, de voie, de nevoie, a dat o fugă până la București, iar eu, trei zile mai târziu, m-am trezit cu un Frumos Final Fantasy 10 pe birou. Și așa de tare mi s-a înfipt pârdalnicul drept în sufletul meu iubitor de frumos și de asiatice, încât Mike mai avea puțin și apela la cinstita rangă pentru a mă dezlipi de PS2 și de scaun (Mike este flatat că-i pomenit așa de mult în articol). Norocul lui a fost Mitza, care venea mai devreme la muncă și se juca SSX 3. Da acum a terminat și calea mi-e liberă... mwahahahaha!!!!

În stil iepuresc

Începuturile seriei se pierd undeva în negura timpului și e foarte greu să-mi amintesc cum a început totul. Probabil beginning-ul a fost o grafică pixelată, un sfântuleț de 320 ca pe vremuri și niște personaje mici cu capul mare (pasiunea japonezilor pentru copii e mai veche decât Buddha). Probabil au avut mai mulți fani decât Michael Jackson. Probabil o să-mi treacă, probabil că nu... N-am de unde să știu... Am încercat un FF1 acum două zile, dar am avut ceva probleme de adaptare. Mari probleme de adaptare. După cum ați „oxervat", o grămadă de probabilități. Cert este că acum ceva timp s-a ajuns la al zecelea titlu din serie și lumea pare că nu se mai satură (FF X-2 stârnește furori, iar FF XII este pe drum). Și cum să te saturi de unul dintre cele mai tari RPG-uri pe care le-a fătat vreodată mintea unui pervers? (în ochii majorității personajelor din FF X se citește acea inocență specifică „actrițelor" din hentai-uri) Vă spun eu: n-ai cum. Întotdeauna va apărea o întrebare ce te



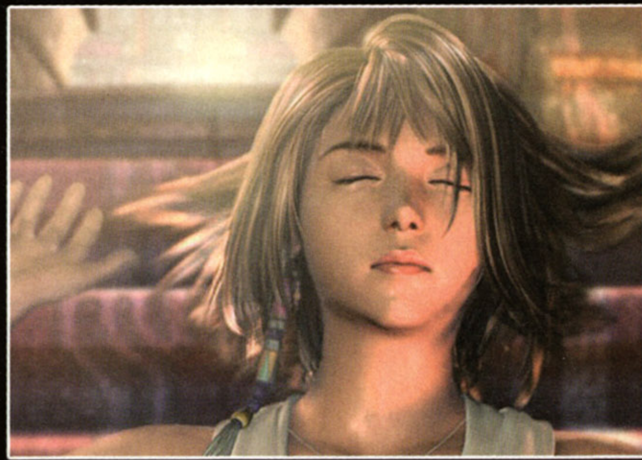
Cărare prin ei făcea...



Overkill și mai multe nu...



Bleah...Auron



Mmmmm... Yuna

va ține cu ochii lipiți de Cromaticul din sufragerie. Da, și „Oare se dezbracă Yuna?" se pune. E și asta o modalitate de a ține pe cineva în fața televizorului. Dar fiindcă sunt băiat bun și nu vreau să vă las în mlaștina incertitudinilor, vă spun eu: contrar bunului obicei al „japanejilor", Yuna nu se va dezbrăca. Și eu am fost dezamăgit, credeți-mă! Totuși, pe ici, pe colo, aproape neobservate, se vor ivi, sfioase, bucățele mici de piele dezgolită. Un sân sfios care, ascuns de kimono, tresaltă feciorelnic în bătaia vântului, o bucățică neprihănită de pulpă ce iese din ascunziș – toate acestea sunt semne sigure că băutorii de sake nu s-au scrântit la cap și fac jocuri cu femei îmbrăcate. Dar cred că am fost destul de pervers pe ziua de astăzi și cred că ar fi timpul să vă mai zic cu ce se mănâncă Fefeul acesta. Care este.



Dezmăț cu pixeli

Rog preastimatul cititor să-mi scuze lipsa de obiectivitate, dar ne aflăm în fața unui caz atipic. Până la capăt. Nu o să vorbesc despre grafică decât foarte, foarte puțin. Mai exact, un singur cuvânt. Superbă. O descriere amănunțită ar strica totul, deci voi nu trebuie să știți decât atât. Filmulețele ce punctează acțiunea din când în când sunt adevărate opere de artă (și nu exagerez), iar trecerea de la engine-ul jocului la acele animații prerenderizate se face pe nesimțite. Firicelul de salivă din colțul gurii apare și el, tot pe nesmințite. Noroc cu vibrațiile din controler care te aduc la realitate... Singura mea problemă a fost cu acel refresh de 50 de Hz, specific televizoarelor cu tub catodic. Un televizor cu plasmă de câteva mii de dolari m-ar fi scutit de o grămadă de neplăceri. Sau un TV Tuner. Sau niște ochi mai ciobănești nederanjabili de aceste detalii inutile, cum ar fi un refresh minuscul. Uite că m-a luat gura pe dinainte și am spus mai multe decât aveam în plan. Asta e. Entuziasmul, tinerețea...

E maaare, dom'le, e mare...

... și tot tinerețea mă face să mă îngrozesc de vastitatea universului în care se învârte Tidus (aflat sub strictul tău control), însoțit de pristina Yuna și... sunt mulți, vă spun eu. Și străbat cale lungă și întortocheată. Atât de întortocheată și de lungă încât eu, care-l joc de ceva timp, am impresia că nici nu am ieșit din tutorial. Sau poate tot jocul este un imens tutorial. La cât de ciudate (și în același timp, minunate) sunt toate, nu m-ar mira ca, în loc de „Felicitări, ai terminat Final Fantasy", să-mi apară „Felicitări, ai învățat să-l joci. Acum poți să începi". Nu m-ar deranja. Că tot vorbeam despre chestii complicate, n-ar strica să vă pomenesc sistemul de distribuire al punctelor de skill și de învățare a noilor abilități. Să spun drept, m-au cam lăsat în ceață. Totuși, nu știu cum se întâmplă, dar până la urmă reușesc să bag ce trebuie unde trebuie. Important e că, dacă vreți, sistemul poate fi simplificat. Dar asta numai dacă vreți. Și, dacă sunteți grăbiți de felul vostru, ar trebui să vreți. Oricum, manualul și tutorialele ce sar din toate tufișurile vă pot ajuta mai mult decât un biet redactor rămas fără grai.

Hotărârea e luată, și nimic nu mă poate împiedica să devin un fanatic. Nici măcar muzica enervantă din timpul luptelor și dialogurile foarte copilărești. Și vă rog scuzați-mi entuziasmul ce mustește din fiecare virguliță a acestui articol și care m-a împiedicat să gândesc coerent. Final Fantasy X este de vină. Vă rog să mă credeți, a făcut un zombie din mine. Și va face și din voi dacă-i veți acorda o șansă.

■ cioLAN

Titlu	Final Fantasy 10
Producător	Square Enix
Distribuitor	Square Enix
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

N·GAGE Games

Iar a venit vremea pentru jocurile de N-Gage. Am un respect deosebit pentru acest telefon, nu atât ca performanțe telefonistice, pentru că nu mă pricep, ci pentru ceea ce poate scoate în materie de jocuri. Cu toate că la prima vedere toate aceste jocuri pot părea puerile (pe majoritatea carcaselor jocurilor apare indicativul 3+), nu sunt nici pe departe așa. Dacă ai în vedere toate chestiile pe care Nokia N-Gage le poate face, plus jocurile, îți vei da seama că este o capodoperă neînțeleasă.

SonicN

Nu se poate să nu vă aduceți aminte momentele de acum câțiva ani când consolele Sega rupeau piața. Țin minte că fugeam de la școală la sala de jocuri, unde era bătaie pe rezervări, iar când au apărut extensiile pentru 32 de biți, ulterior 64, toată lumea intrase într-un frenzy furibund. Unul dintre jocurile care mă încântau la maxim pe atunci era Sonic, despre aventurile unui arici plin de viteză și cu o mulțime de inamici. Iată că cei de la Sega au mai pus-o de un joc din seria Sonic, numit SonicN. Evident, numele ne duce cu gândul la N-Gage. Ariciul iar trebuie să culeagă bani de prin toate locurile posibile și imposibile și să se bată cu o mulțime creaturi care mai de care mai viteze și mai urâte. Pățaniile prin care trece eroul nostru te vor purta prin o mulțime de locații care mai de care mai dubioase și mai neașteptate, dar care pot părea normale pentru un arici normal la cap și cu un spirit de aventură ce trece de limita normală.



Producător	Sonic Team
Distribuitor	Sega Corporation
Calitate	★★★★★

Super Monkey Ball

Acest joc m-a luat complet pe nepregătite. Mă așteptam la un remake după Donkey Kong, la aventurile unui maimuțoi ce sare din creangă-n creangă pentru a o salva pe Jane de crocodilii hotentoți. Nici nu puteam să fiu mai departe de adevăr. Singurul punct comun cu jocul de care vă spuneam mai sus este personajul principal. Adică maimuța. Tot cu o maimuță trebuie să te descurci. Dar ceea ce trebuie să faci sfidează regulile logicii și ale firescului. Intri printr-un portal într-o lume magică, unde toate locațiile sunt așezate una lângă alta, dar pentru a putea ajunge la ele trebuie să ai o dexteritate incredibilă în degete și o răbdare ieșită din comun. Culegând cât mai multe banane posibile, trebuie să te îndrepți constant spre portalul ce reprezintă ieșirea din ciudat. Jocul nu este nicicum recomandat unui copil de trei ani, ci unui tânăr de peste 13 ani, care poate rezista în fața unor niveluri frustrante nu prin dificultatea puzzle-urilor, ci prin imposibilitatea controlării unei maimuțe sifilitice și mult prea rapide pentru ochiul uman.

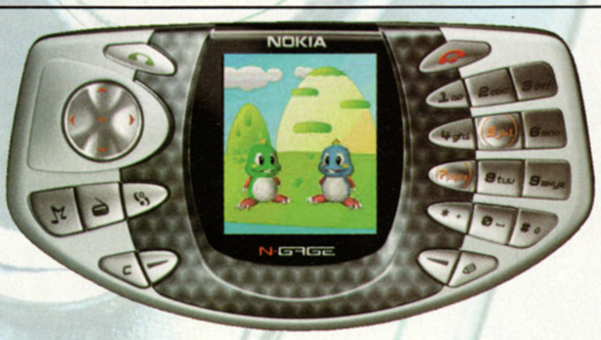


Producător	Amusement Visio Ltd.
Distribuitor	Sega Corporation
Calitate	★★★☆☆

Puzzle vs Bobble

O variantă relativă a cunoscutului Tetris, Puzzle vs Bobble te trimite în vremurile când jocul cu cuburile era distracția favorită. Dar după cum ne-am obișnuit în zilele de astăzi, totul are acum un scop. Nu faci nimic doar pentru a fi făcut, ci pentru a ajunge la țel. Acesta poate fi divers și depinde de fiecare: unul poate ținti spre o bere, altul spre o vacanță de Paște la Mănăstirea Sâmbăta, altul spre un implant de silicon al unei cunoștințe foarte apropiate... Aici faci totul pentru a ajunge în vârful piramidei, unde, într-un castel al groazei, tronează cel mai mare și mai tare jucător de Puzzle vs Bobble. Miza acestui joc aparent ușor este însăși viața creaturii simpatice cu care pleci la război. Totul se rezumă la un care pe care sălbatic și inteligent. Nici acest joc nu se pretează unuia de trei ani, deoarece ar avea probleme încă de la început, din meniu.

■ **Koniec**



Producător	Taito
Distribuitor	Taito
Calitate	★★★★☆

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă joystick-ul Top Gun AfterBurner Force Feedback



Câte motoraşe se ocupă de Force Feedback-ul joystick-ului Top Gun Afterburner Force Feedback?

a. 1 ■
b. 2 ■
c. 3 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

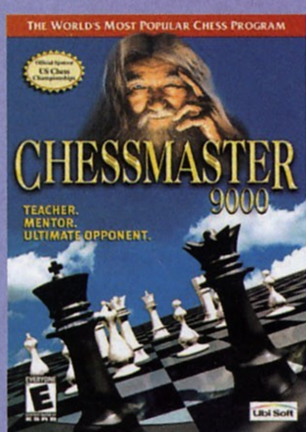
Răspunsul îl găsiţi în testul comparativ de joystick-uri din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2004.

UBISOFT

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Chessmaster 9000



Care este producătorul jocului Lock On: Modern Air Combat?

a. Eagle Dynamics ■
b. Roton ■
c. Electronic Arts ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre jocul Lock On: Modern Air Combat din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2004.

InterComFilm

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul din cele 2 tricouri Peter Pan



Cine a creat personajul Peter Pan?

a. Paulo Coelho ■
b. J. M. Barrie ■
c. Eugen Ionesco ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre filmul Peter Pan din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2004.



Descoperă noile pachete Dial-Up Link de la RDS.Link.
Pentru că ai nevoie de prieteni mai mult de 10 ore pe lună.

Alege noile pachete Dial-Up Link, acum, ai totul într-un singur pachet:

1. Singura conexiune dial-up cu care intri din prima, adică nu sună niciodată ocupat.
2. Viteza mare de navigare datorită celei mai mari conexiuni la inter-net din România.
3. 10 ore / zile bonus la reîncărcarea unui nou pachet în 35 de zile și alte 10 ore bonus la încărcarea celui de-al 10-lea pachet.
4. Te conectezi în oricare din cele 28 de puncte de acces RDS.Link din țară, cu un singur număr de acces internet: 0870.21.11.21
5. În plus, dacă ești pentru prima oară pe internet sau folosești pentru prima dată un card, am inclus și simple instrucțiuni de folosire cu imagini.

dial UP Link
Intri din prima.

rds.LINK
www.rdslink.ro

* Media de utilizare a internetului în România este de 22 de ore/lună conform cercetărilor efectuate de Romania Data Systems.

CONCURS LEVEL ŞI SKINMEDIA



CHENBRO Gaming Bomb

Câştigă carcasa Chenbro Gaming Bomb

Ce putere are sursa de alimentare cu care este echipată carcasa Chenbro Gaming Bomb?

a. **300 W** ☐

b. **350 W** ☐

c. **400 W** ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre carcasa Chenbro Gaming Bomb din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2004.

CONCURS LEVEL ŞI best distribution



Câştigă jocul Total Club Manager 2004

Total Club Manager 2004 este un manager de:

a. **volei** ☐

b. **ping-pong** ☐

c. **fotbal** ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

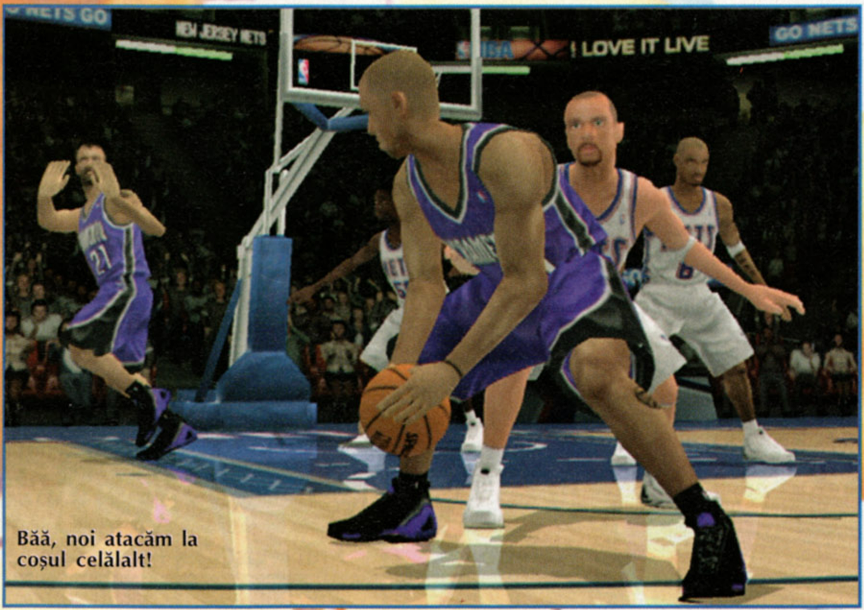
Răspunsul îl găsiţi în articolul despre jocul Total Club Manager 2004 din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2004.

NBA Live 2004

Super jocul pe super consola

După ce m-am tot dat prin bărci cu tot felul de simulatoare sportive pentru PC și am avut niște tentative slabe și cu cele pentru console, am pus mâna și pe NBA Live 2004 pentru Xbox. De fiecare dată când am jucat ceva gen țurcă, miuță, bătut mingea medicinală pe tot felul de terenuri de sport sau mai știu eu ce fel de simulatoare sportive au scos cei de la EA, am fost nevoit să îmi scot pălăria în fața lor. Nu știu cum se face, dar ăștia nu dau niciodată chix cu ce fac. Oare să fie pentru că ei își dau tot interesul pentru a scoate ceva bun? Oare pentru că ei fac totul cu simț de răspundere? Oare pentru că ei au cei mai buni profesioniști și își permit să angajeze pe cei mai de seamă reprezentanți ai jocurilor respective, care vin cu sfaturi pertinente direct de acolo de unde se joacă d-adevăratelea? Nu știu dacă aceste întrebări ne trimit la răspunsurile care să ne facă să ne dăm seama care este cheia succesului celor de la EA, dar nici nu ne prea interesează. Tot ce ne doare pe noi este să iasă un joc bun, să nu ne doară inima când dăm o grămadă de bani pe el și să rămână undeva pe raft, ascuns bine. Poate ne-ar interesa un pic dacă am fi o firmă concurentă, care se străduiește din răsputeri să scoată, la rândul său, un produs care să spargă piața.



Băă, noi atacăm la coșul celălalt!

Baschet la maxim

Plecând de la premisa că toți ați citit review-ul scris de mine la NBA Live 2004 pentru PC, nu ar mai fi nimic de adăugat pentru versiunea de consolă.


Ai văzut ce umbră am?

Dar cum poate mulți dintre voi sunteți proaspeți în ale jocurilor pe calculator, o să vă mai spun încă o dată cum stă treaba. Este cel mai bun simulator al jocului de baschet dintre cele care au ieșit pe piață până în momentul de față. Având în vedere că jocurile pentru consolă se bucură de atuul de a rula tot timpul cu detaliile la maxim, fără a duce la o sacadare a imaginii și, implicit, la o scădere a calității gameplay-ului, NBA Live 2004 va fi o desfătare din punct de vedere grafic. Realismul imaginii întrece chiar și imaginile pe care le vedem la televizor, când se mai milostivesc televiziunile noastre să ne mai delecteze cu ceva spicuiri din campionatul american. Chiar nu înțeleg de ce nimeni nu se înfige la a transmite niște meciuri de baschet, când acest joc este mult mai spectaculos decât multe dintre porcăriile pe care ele ni le servesc. Dar asta este altă poveste.

Consider că v-am spus destule despre capitolul grafic al jocului. Dar mai repet că felul în care fiecare jucător este făcut în cel mai mic detaliu este o adevărată minune. Modurile de joc sunt cele deja consacrate în asemenea simulatoare: playoff-urile sunt printre cele mai spectaculoase, meciurile amicale sunt și ele o alegere bună, opțiunea de one on one are și ea un farmec aparte, dar, de departe, cele mai mari satisfacții le obții când joci în campionat, mai ales dacă alegi să te și ocupi de partea managerială a echipei.

Xbox, mânca-te-ar tata

Îmi este din ce în ce mai greu să mă mai declar împotriva jocurilor pe consolă. Tinere român, strânge banul la teșcherea și fă cum faci ca să îți iei și tu o consolă! Merită! Jocuri din ce în ce mai faine și din ce în ce mai multe apar și ne distrag atenția de la marile nume pentru PC care tot întârzie să apară. Nu mai pregeta și lasă Counter-ul, apucă-te de un Final Fantasy X, un Manhunt sau de unul dintre sutele de jocuri ce nu vor mai apărea pe PC (vezi StarCraft: Ghost)!

■ **Koniec**

Titlu	NBA Live 2004
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

LEVEL 04/04

talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL FILME PE PC	125.000 lei/buc		
NOU!! CHIP SPECIAL DRIVERE	115.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 04/04

talon de abonament

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Blackthorne

Prince of Shotgun

... sau ce făcea Blizzard când lumea nu se uita. Se făcea că înaintea Warcraft-ului, Starcraft-ului, Diablo-ului ... și așa mai departe, nea Blizzard făcea și el ce făcea tot omu' la vremea aia, și anume clone de Prince of Persia pentru consolă sau PC. Spre deosebire de mulți dintre membrii grupului „Toată Lumea", Blizzard le făcea bine. Sau mai bine zis, l-a făcut bine, având în vedere că Blackthorne este singurul joc de gen (și de firmă) pe care am pus degetele.

Dar să lăsăm amintirile și să trecem la ceva mai palpabil. Adică la shotgun-ul cât juma' de ecran cu care a fost înzestrat Blackthorne al nostru. Și dacă vă întrebați ce căuta shotgun-ul în mâna unui prinț mai degrabă obișnuit cu sănețele care se construiau în vremea (și în lumea) lui, explicația este foarte simplă și implică eternul portal degrabă transportator în lumi într-atât de paralele încât dacă portalul n-ar fi fost (perpendicular pe una dintre acele lumi), nimic nu s-ar fi povestit.

La început, Tuul (una dintre lumile pomenite mai sus) era o țară pașnică, asemănătoare unei comunități de hipioți, cu mențiunea că în Tuul în loc de dragoste se făcea grâul cât casa. Și după ani de conviețuire pașnică au venit comuniștii și au colectivizat tot. Sau nu. De fapt, nu erau comuniști și nu au colectivizat nimic, dar a fost la fel de rău. În fine, povestea este destul de lungă, dar important e că un individ bun se supără pe mai mulți indivizi răi care nu se



supără pe el, dar totuși, de dragul conflictului și al jocului, încearcă să-l împiedice să-și elibereze pașnicul popor din ghearele clasei stăpânitoare. Care se schimbase între timp cu una câinoasă la suflet. Individul bun se numește Kyle Blackthorne (fost ofițer în armata americană ... remember the portal?) care află că Terra a fost un fel de creșă, iar Tuul este locul său de baștină. Indivizii răi au și ei niște nume, dar nu le-am ținut minte. Pentru mine morții nu au nume. Mai multe o să găsiți în manual.

Jocul? Păi dacă nu mai țineți minte mica discuție de la început despre clone, este un ghiveci de Prince of Persia, Flashback și Another World, cu un pic de praf de Abe's Odyssey presărat pe deasupra. Asta a fost explicația pentru veterani. Pentru cei mai noi în breaslă, Blackthorne este un drăguț de 3rd person action shooter 2D (eu l-aș fi numit platform, dar dă mai bine așa) în care urci scări, împuști niște ... să le zicem orci (e vorba despre Blizzard, nu?), te joci cu niște întrerupătoare și, în final, îți scapi poporul de la o asimilare forțată. Curat Prince of Persia, monșer! Numai că sabia e încărcată și se numește shotgun.

■ cioLAN

Producător	Blizzard Entertainment
Distribuitor	Vivendi Universal Pub.
Calitate	★★★★☆

Consolă GBA oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97

Câștigătorii lunii februarie

La concursul LEVEL și UltraPRO Computers, placa video ATI Radeon 9200 SE a fost câștigată de către Gutiță Laurențiu Ștefan din Roșiori de Vede.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Deus Ex – Invisible War a fost câștigat de către Dale Remus din Timișoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Duke Nukem: Manhattan Project a fost câștigat de către Tudose Sebastian Ștefan din Iași.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Zaharia Ionel din Galați a câștigat un volan Modena 360 Racing Wheel.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133

HarDwarE

Acer Ferrari 3000 LMi

Ce să mai zic... a început sezonul automobilistic de Formula 1 și gata: am uitat de școală, de problemele echipei naționale de fotbal și toți fanii lu' nea Schumi sunt pe poziții. Da, dragilor, da, dar ce ne facem noi ăștilalți care trebuie să mai și muncim? Eu unul v-aș da concediu de semi-odihnă să vedeți cursele în cauză nederanjați de problemele cotidiene. Ce ți-e și cu „microbul" ăsta!

După câteva etape, începe totuși să se simtă lipsa unora prin birouri și asta e jalnic. Se duce țara de râpă. Și cum românașii nu sunt singurii cărora le place să ardă gazu' degeaba, ce-au zis unii? Ia să facem noi cumva să introducem acest spirit competițional și în casele și în birourile oamenilor. Zis și făcut. Mijloacele alese sunt multiple, însă pe mine m-a hipnotizat inconfundabilul roșu Ferrari ce acoperă acest minunat notebook.

Istorioara lui e cât se poate de simplă. Băieții ăștia de la Acer au pus mâna pe telefon și au început să lovească partenerii cu o idee incredibilă. Cei care au răspuns clopoțelului au fost Ferrari și AMD.

Dacă din partea lui AMD cei de la Acer s-au lipit de un procesor Athlon XP Mobile la 2500+, de la Ferrari mă așteptam să includă o cutie de viteze cu 'nșpe trepte, o pompă de injecție sau măcar un semering deja folosit, dar pe care să existe autograful lui Mișu (așa îl alintam eu în tinerețe pe camaradul Schumacher). Dar surpriză! Nu găsim de nici o culoare (exceptând-o pe cea roșie) astfel de componente prin cutie. Păcat. Ce s-ar mai fi bucurat și Dacia lu' vecinu'!



În general, notebook-ul tinde să fie la înălțimea standardelor Formulei 1. Conform STAS-ului, acestea trebuie să includă obligatoriu 512 MB de memorie RAM și un ecran de 15 țoli alimentat de o placă video ATI Radeon 9200 cu 128 de MB. Performanțele „autovehiculului" pot fi admirate la o rezoluție nativă de 1400 x 1050 de pixeli. Asta înseamnă muuult de tot pentru un mic notebook.

Monopostul mai are în dotare și componente din super aliaje, să fie rezistente pe „traseu" pentru o perioadă cât mai îndelungată. De exemplu, HDD-ul de 60 de GB te ține frățică să îl încarci cu filme și muzică la greu. Nesatisfăcător? OK. Se apelează și la unitatea optică care știe să citească și să prăjească și CD-uri și DVD-uri. A, vrem și comunicare cu alții? Nimic mai simplu: prin intermediul portul UTP încorporat, ne permitem să ne legăm la o rețea de 10/100. Nici de wireless 802.11g sau de Bluetooth nu ducem lipsă. Cu alte cuvinte, toate mofturile ne sunt servite ca la botul calului. Tot ce avem de făcut este să câștigăm cursa.

Denumire: Ferrari 3000 LMi
Gen: Pe locuri, fiți gata, ... CLICK
Producător: Acer
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 1849 EURO (fără TVA)
Calitate:

Parteneriat Sony – Samsung

În urmă cu ceva timp a apărut pe piață o nouă companie cu sediul în Seul, care va avea ca principal obiect de activitate producerea de ecrane plate pentru televizoare. Principalii acționari ai acestei companii, Sony și Samsung, vor investi aproximativ două miliarde de dolari în acest nou proiect. Target-ul noii companii proaspăt înființate este realizarea lunară a peste 60 de mii de ecrane plate LCD construite printr-un proces tehnologic aflat la cea de-a șaptea generație.



Ordine în ograda Intel-ului

În urma apariției pe piață a numeroaselor tipuri și familii de procesoare, Intel a hotărât să treacă la un nou sistem de notare a procesoarelor pentru a mai „educa" puțin cumpărătorii. În acest sens, pentru procesoarele de vârf în genul celor Extreme Edition se va apela la notarea 7xx, cu 5xx vor fi marcate procesoarele din clasa medie, cum ar fi procesoarele Prescott, iar procesoarele low budget, în speță Celeron, vor fi marcate cu 3xx. Noua numerotare va duce indirect la pierderea importanței menționării frecvențelor procesoarelor..



Sanyo VPC-AZ3EX

Băieții ăștia mici și cu ochii oblici de la Sanyo nu și-au bătut capul prea tare cu camerele foto digitale, adică nu s-au dat peste cap să scoată un milion de modele care mai de care mai colorate și mai frumos mirositoare. În ultima perioadă au apărut câteva modele noi și trebuie să recunosc că unele dintre ele se pot lua de gât cu unele camere făcute de către firme consacrate. Un astfel de model este și cel în cauză. Pe cât e de mică această cameră, pe atât este de forțoasă. Se pare că noua tehnologie de captură a senzorului CCD pune cu botul pe labe o sumedenie de alte camere-glumă. Că tot am adus vorba despre senzorul CCD, are o suprafață de patru Megapixeli, iar prin interpolare se poate ajunge până la opt Megapixeli.

Obiectivul camerei dispune de un set de lentile cu ajutorul cărora se poate realiza un zoom de 3x în mod optic, la care se adaugă încă 4x în mod digital.

Pe partea posterioară, elementul de atracție este ecranul LCD de 1.5 țoli. Alături de acesta se mai găsesc și o serie întreagă de butoane prin intermediul cărora se pot seta toți parametrii de funcționare a camerei. Prin intermediul conectorului USB se pot transfera imaginile de pe cardul de 16 de MB, iar dacă sunteți un fan înrăit al chat-urilor, puteți să folosiți cu succes această cameră pe post de webcam.

Denumire: VPC-AZ3EX
Gen: Still & Motion
Producător: Sanyo
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 449 EURO (fără TVA)
Calitate:



V-Stream DV/AV Expert TV Stereo

Ce ți-e și cu plăcile astea de captură... După un car de vreme, au început și băieții ăștia de le proiectează să se apuce mai serios de treabă și să mai scoată câte un chipset mai negru, mai supărat și, de ce nu, de calitate mai ridicată. Rețeta aceasta se aplică de minune în cazul acestei plăci cu dublu rol: de TV-Tuner și de captură. Ar fi fost bine să facă și o supă, dar deocamdată o lăsăm pentru secolul viitor. Că tot m-am legat de chipset-uri, vă spun că această placă se afișează cu mândrie printre memoriile din sistem cu un nou chipset, nimeni altul decât Conexant CX23883. Evident, multora nu le zice mare brânză, însă vă zic io că acest chipset este capabil să aducă îmbunătățiri destul de vizibile când vine vorba despre imagine. Datorită arhitecturii lui pe zece biți, o cantitate de informații mai mare este mult mai simplu digerată. Din acest motiv, ne bucurăm să avem pe panel și un conector Firewire. Știți voi, o cameră video, o înregistrare 1 la 1, chestii dintr-astea care îți lasă procesorul cu gura căscată. Și asta nu e tot.

Spre deosebire de alte TV-Tuner-e, cel de la V-Stream vine cu o cutie burdușită de cabluri și accesorii care în mod normal bucură pe oricine.



Denumire: DV/AV Expert TV Stereo
Gen: 10 biți
Producător: V-Stream
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 83 USD (fără TVA)
Calitate:

NVIDIA apelează la GDDR3

În urma unui parteneriat cu compania coreeană Samsung, NVIDIA este prima companie care își va servi în această lună cumpărătorii cu plăci video care vor avea în dotare noile memorii de tip GDDR3. Avantajele acestui nou tip de memorie sunt voltajul scăzut și frecvențele între 1000 și 1600 MHz la care acesta funcționează. În acest caz, primele plăci video ce vor îmbrățișa 128 de MB din această memorie vor fi cele din clasa GeForce FX 5700 Ultra.



HDD-uri încăpătoare și rapide de la Hitachi

Compania Hitachi a început producția de serie a unei noi serii de harddisk-uri „gigant", sub denumirea 7K400. Aceste noi modele au următoarele caracteristici: o capacitate de stocare de 400 de GB și cinci platane care se rotesc cu 7200 de rotații pe minut. În timp ce concurența lor directă, Seagate, se chinuiește să înghesuie 100 de GB pe un platan, Hitachi a apelat la introducerea celui de-al cincilea platan. Noile HDD-uri de 400 de GB vor fi comercializate atât în varianta Ultra ATA, cât și Serial ATA.



PROMedia DVD Note



Cred că toată lumea știe ce este un DVD. În viziunea unora, DVD-urile sunt considerate ucigașele CD-urilor, iar alții le văd ca fiind cel mai avantajos mijloc de transport al datelor și al filmelor. Totul este bine și frumos până în momentul în care aducem vorba despre noul standard de compresie video, DivX. Până acum ceva vreme era împământenită concepția că filmele codate în acest mod o să fie dependente de PC pentru a fi vizionate. Ei bine, între timp placa s-a schimbat și, după cum era de așteptat, au apărut și player-ele DVD stand alone, adică cele care funcționează fără a avea nevoie de PC și care știu să decodeze în timp real și secvențe video codate cu DivX sau alte codec-uri auxiliare.

Ca să trecem direct la subiect, ne îndreptăm atenția asupra unui astfel de dispozitiv puțin mai mare decât un MP3 Player standard cu disc, care este capabil de o mulțime de lucruri năstrușnice. Cei care au avut sau încă mai au de-a face cu video player-e standard ce funcționează cu bandă magnetică se vor prinde imediat cu ce se mănâncă problema. Tot ce aveți de făcut este să conectați cablurile dintre player și televizor și apoi să îl hrăniți cu materiale audio/video, fie de pe CD-uri, fie de pe DVD-uri. Dacă dispuneți acasă și de un sistem audio mai bengos, se poate apela la conectorul de ieșire audio digitală. Spre deosebire de alte produse de acest gen, acest player poate fi folosit și pe post de unitate DVD externă. Prin intermediul cablului USB ce-l însoțește, acest vis devine realitate. Prin intermediul aceluiași cablu se poate realiza și un eventual upgrade de firmware, extrem de necesar în momentul în care apar în zonă noi codec-uri audio/video, cum ar fi un algoritm mult îmbunătățit al lui XVID (care câștigă din ce în ce mai mult teren) sau o variantă mult mai performantă de AC3. În acest mod, puteți rămâne la curent cu orice apare pe piață în materie de encoder-e.

Un alt aspect interesant îl reprezintă telecomanda ce însoțește player-ul în sine, cu o formă extrem de slim, cu o grămadă de butoane și cu o sumedenie de funcții, printre care și accesul către cele mai adânci setări când vine vorba despre imagine sau sunet.

Ideea în sine mi se pare demențială, mai ales dacă e să fac un calcul la cât curent se consumă folosind un PC pe post de player. Think about it!

Denumire: DVD Note
Gen: Cu DivX-ul la braț
Producător: PROMedia
Distribuitor: Sysnet Distributions
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 260 USD (fără TVA)
Calitate:

Trust 720 USB2 Card Reader-Writer PRO



Îmbrățișând din toate punctele de vedere standardele lui USB 2.0, acest dispozitiv este unealta perfectă pentru a citi și pentru a scrie cam tot ce există în materie de card-uri de memorie. Până în acest moment, cu acest dispozitiv pot fi „operate" card-uri Compact Flash Card, Smart Media Card, IBM Micro Drive, Multi Media Card, Secure Digital Card, Memory Stick și, nu în ultimul rând, Memory Stick PRO.

Denumire: Card Reader-Writer
Gen: 7 dintr-o lovitură
Producător: Trust
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 25 EURO (fără TVA)
Calitate:

Kensington Pocket Mouse Pro



Fără a mai fi nevoie de vreun soft sau de vreun driver, acest model de maus își începe activitatea încă din momentul în care i s-a conectat receptorul la portul USB. Interesant la acest receptor este faptul că poate fi rotit la 270 de grade, lucru care avantajează emițătorul din baza mausului pentru a transmite către PC, de la o distanță maximă de unu-doi metri, semnale radio corecte cu privire la mișcările pe care mausul le face.

Denumire: Pocket Mouse Pro
Gen: E mai simplu fără fir
Producător: Kensington
Distribuitor: Biro Technologies
Telefon: 021-315.65.75
Preț: N/A
Calitate:

Pinnacle Studio AV/DV Deluxe



Alături de un performant engine software, Pinnacle Hollywood FX Plus, în care pot să fac ce vrea mușchii mei în materie de imagini și de sunet, „the box-ul" mai conține și o placă PCI care, pe lângă cele două porturi Firewire pe care le conține, oferă interfața și pentru un panel în care poate fi introdus orice tip de semnal video din orice sursă analogică.

Denumire: Studio AV/DV Deluxe
Gen: Ce vrea și Spielberg ăsta?
Producător: Pinnacle
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 295 EURO (fără TVA)
Calitate:

Kensington Duo Gel Wave



Te numeri printre cei care își petrec o mare parte a zilei clickăind la capul unui maus până nu mai simt încheietura mâinii? Nimic mai simplu. Băieții ăștia de la Kensington au deturnat de la o clinică medicală o cantitate impresionantă de „silicon" d'ăl mai bun, pe care l-au turnat în forme fel și chip. Din păcate, unele „forme" nu prea au prins la un anumit public, însă cele în formă de mousepad cu siguranță „satisfac" anumite fantezii.

Denumire: Duo Gel Wave
Gen: Tastatura deja e geloasă
Producător: Kensington
Distribuitor: Biro Technologies
Telefon: 021-315.65.75
Preț: N/A
Calitate:

Chenbro Gaming Bomb



Hei, pss, pss, fiți pe fază! Ne pregătim să lansăm „bomba". Ordinul șerifului a fost cât se poate de clar. Trebuie lansată această bombă cât mai precis, fără prea mult zgomot și cu efect de atracție maxim. Înainte de toate, ni se recomandă să verificam starea focosului. Ce este ciudat la această „bombă" este forma sa pătrățoasă. Hm, interesant acest argument. Asemănarea izbitoare cu o carcasă de PC ne face să credem că ne aflăm într-o misiune sinucigașă? Să fie oare acesta motivul principal? Ia să ne băgăm năsucurile în ea. Surpriză! Deschiderea carcasei se face numai prin intermediul unei chei. Se pare că avem de-a face cu o tehnologie de ultimă generație. El comandore? Avem nevoie de o cheie să deschidem învelișul de oțel. Din două mișcări, această procedură a fost finalizată. Uaa, vă dați seama? Nu mai este nevoie să apelăm la șurubelniță, unu la mână și doi, componentele din interior nu pot fi la îndemâna oricui.

Proiectilul este angrenat de o sursă de alimentare de 350 de Wați, iar airflow-ul din interior este în sarcina a două ventilatoare de 120 mm, super silențioase. Asta ca să nu trezim inamicul din somnul dulce.

Un eventual upgrade cu o placă video mai bună sau cu un sistem de navigare mai performant se face foarte ușor, iar sistemul de prindere a acestora în interiorul carcasei este fără probleme și fără șuruburi.

Încărcătura mecanică din interior, aici cităm comandantul: „discurile dure, unitățile opticoase și eventualele control panel-ele", poate fi „depozitată" în condiții dintre cele mai prielnice. Și nu montate sau prinse oricum, ci amplasate în asemenea fel încât accesul către acestea să se facă mult mai comod și cu un sistem de ancorare sub formă de șine.

Băieți, înainte de a lansa „bombonica", nu uitați să apăsați butonul **power**!

■ **BogdanS**

Completează talonul de la pagina 60 și câștigă această carcasă!

Denumire: Gaming Bomb
Gen: Dedicated to gamers
Producător: Chenbro
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 83 EURO (fără TVA)
Calitate:

Crystal Optical Mouse



În țărișoara noastră nu foarte multă lume a avut ocazia să se dea cu un Apple MAC. Pentru cei care vor să vadă cum se lucrează cu așa ceva, a apărut pe piață un model de maus care îl copiază aproape la perfecțiune pe colegul său de branșă ce stă agățat de MAC-uri. Spre bucuria utilizatorilor de PC, acest maus are totuși câteva elemente în plus. În primul rând, cel de-al doilea buton, rotița de scroll și... o incredibilă luminiță albastră care răzbate amețitor din interiorul acestuia.

Denumire: Optical Mouse
Gen: Rozător albastru ver. PC 1.0
Producător: Crystal
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 7 USD (fără TVA)
Calitate:

Kensington MiniHub' Slim'



Mic, compact, ușor și extrem de util. Un astfel de echipament nu ar trebui să lipsească sub nici o formă de lângă PC-ul unui personaj care are pe mână fel de fel de accesorii. Nu de alta, dar majoritatea acestor accesorii (mauși, game controller-e, unități de stocare externe, MP3 player-e, imprimante) au un singur lucru în comun: U.S.B. Un astfel de port este atât de hărțuit încât un mini hub cu patru porturi extra este... SUPER!

Denumire: MiniHub' Slim'
Gen: 4 în 1
Producător: Kensington
Distribuitor: Biro Technologies
Telefon: 021-315.65.75
Preț: N/A
Calitate:

MSI Residential Gateway



Deși nu vă vine să credeți, în țara noastră crește numărul de abonați la Internet de mare viteză. Bineînțeles, costurile încă nu dau semne că ar scădea, însă se practică la greu ca doi, trei sau mai mulți prieteni să-și facă o rețea și să-și împartă între ei o astfel de conexiune la Internet. Un dispozitiv care le-ar face viața mai ușoară vine de la MSI și este în același timp și Router și Switch și Print Server și Access Point.

Denumire: Residential Gateway
Gen: Wi-FI All in One
Producător: MSI
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 91 EURO (fără TVA)
Calitate:

ATEN Video Spliter



Transmiterea unui semnal video dintr-un PC pe o distanță mai mare poate pune uneori probleme. Aceste situații pot fi date uitării cu soluția ATEN. Pe lângă faptul că permite o extindere la peste 60 de metri, în această mini-cutiuță se găsește și un circuit ce amplifică acel semnal și îl trimite către două monitoare. Acest lucru poate fi extrem de util în prezentări sau chiar acasă, în compania unui video proiector.

Denumire: Video Spliter
Gen: 4 din 1
Producător: ATEN
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 30 USD (fără TVA)
Calitate:

Zbor perfect Control absolut



Există pe lumea asta câteva reguli nescrise, după care orice jucător mai mult sau mai puțin înrăit ar trebui să se ghideze cât de cât. Așa cum volanele sunt de un real folos pentru cei pasionați de simulatoare auto, în aceeași situație sunt și joystick-urile pentru simulatoarele de zbor/spațiale. Nu scrie nicăieri că fără astfel de instrumente nu te poți juca, însă sărăcuța tastatură merită și ea un moment de respiro.

La începuturi, când primele modele de stick-uri prindeau viață, modul de conectare a acestora la PC era o adevărată problemă. S-au încercat fel și chip de variante, până în momentul în care câțiva omuleți mai mărinimoși de la IBM au dat o mână de ajutor acelor oameni care se simțeau la ananghie. Apariția unui conector dedicat acestui scop a atras după sine o întreagă industrie. Portul GAME a fost conceput în așa fel încât acesta să comunice printr-un mic canal direct cu procesorul. Acesta din urmă trebuia să analizeze toate semnalele care îi parveneau pe această „țeavă" și să le introducă prin metode numai de el știute direct în inima jocurilor.

Pentru început, unii au fost mulțumiți, însă, ca în cazul oricărei inovații, trebuiau să existe și mici și neînsemnate efecte secundare. În cazul portului GAME, acesta a ajuns atât de lacom și de legat de procesor încât aproape că îl seca de toate resursele. La acea vreme, procesoarele nu se lăfăiau așa de tare în giga herți cum se întâmplă în acest moment.

În orice caz, băieții nu au stat degeaba, lucrurile s-au mai ameliorat, și astăzi am ajuns să deținem joystick-uri capabile să lucreze cu mult mai multe funcții decât axele X și Y. Am ajuns să vorbim despre Force Feedback. Force Feedback-ul contribuie din toate motorașele ca noi, ăștia, care dăm cu avioanele de pământ, să fim ceva mai atenți cu bietele zburătoare, că doar nu au nici o vină.

În cea mai recentă apariție în materie de simulatoare de zbor, numită și Lock On, de care prietenul meu Mike v-a povestit într-un articol demn de făcut *Ghidul tânărului (începător) pilot*, grupa avansați, se face că dacă nu deschizi jocul cu un joystick bine făcut și cu o construcție fizică excelentă, cu siguranță ajungi să muști din asfalt imediat ce ai atins altitudinea de luptă.

Microsoft SideWinder Force Feedback 2

+ Force Feedback
+ Throttle
+ sistem de prindere

Nota LEVEL:	8,74
Performanță:	8,95
Dotare:	8,09
Distribuitor: UltraPRO Computers	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 67 EURO (fără TVA)	



Pentru cei care petrec în mod normal peste 36,4 ore pe zi în fața unui monitor și devorează aproape orice joc ce apare, cuvântul SideWinder spune multe, mai ales când e vorba despre jocuri cu avioane, elicoptere, nave spațiale sau mașini de cusut. Astfel de jocuri cresc instantaneu de la stadiul de screensaver-e la adevărate capcane care te țin lipit de ecran.

SideWinder 2, sau întoarcerea lui SW1, a revenit extrem de târziu, dar cred că a meritat. Este imposibil să nu remarcăm noul look: mai bine dimensionat, puțin atins pe la designul anumitor elemente (a se vedea throttle-ul) și, de ce nu, cu o ergonomie mai bună. În ceea ce privește engine-ul intern, situația e puțin diferită. Același feeling extraordinar, însă coordonat și realizat de un sistem „hidraulic" de ultimă generație, mult mai puternic și mult mai silențios.

Mici elemente de noutate au fost adăugate și stick-ului în sine. E făcut dintr-un plastic ceva mai aderent, cu unele butoane repoziționate strategic și cu un trăgaci mult mai rezistent (eu sunt pățit).

Thrustmaster Top Gun AfterBurner Force Feedback

+ Throttle detaşabil
+ Thrustmapper software
– sistem de prindere

Nota LEVEL:	8,59
Performanță:	8,45
Dotare:	9,15
Distribuitor: Ubi Soft Rom. / UltraPRO Comp.	
Telefon: 021.569.06.00 / 021-211.70.90	
Preț: 73 EURO (fără TVA)	



Locul secund al acestui test este ocupat cu mândrie de către cel mai cu Force Feedback joystick, etichetat cu sigla Thrustmaster. Motivele care l-au adus pe această poziție sunt numeroase și destul de importante. Unul dintre acestea este tehnologia Immersion TouchSense, proprietate Thrustmaster, care se ocupă în mod direct de cele două motorașe responsabile de realizarea efectelor extraordinare de Feedback.

Puncte suplimentare au fost obținute și pentru ergonomia ansamblului. Aici putem vorbi despre materialul cauciucat, care acoperă o bună parte din suprafața de contact.

După o perioadă mai lungă petrecută cu joystick-ul, unele persoane ar putea acuza anumite dureri ale încheieturilor. Nu și în cazul acestui model. Modul în care sunt proiectate atât stick-ul, cât și throttle-ul, oferă un binevenit „suport" pentru mâini, ce îi dă jucătorului posibilitatea de a se concentra la maxim asupra acțiunii din joc.

Spre deosebire de alte modele prezente în test, software-ul Thrustmapper conține o bază de date cu setări predefinite pentru peste 60 de jocuri mai vechi sau mai noi.

Logitech Extreme 3D PRO Twist



+ **nu necesită drivere**
+ **ușor de manevrat**
+ **stabil**

Nota LEVEL:	6,82
Performanță:	6,10
Dotare:	8,75
Distribuitor: Flamingo Comp. / Best Comp.	
Telefon: 021-222.50.41 / 021-345.55.05	
Preț: 30 EURO (fără TVA)	

'Eftin și bun! Așa aș cataloga acest joystick. Bine, nu este cel mai ieftin „băț" din parcare, însă pentru ceva performanță, trebuie să jonglezi cu prețul. Mi se pare unul dintre cele mai avantajoase trocuri. Unu la mână, plătești un preț acceptabil, și doi, obții un joystick de firmă, cu o sumedenie de butoane care mai de care mai hoațe, unele mai la îndemână, altele mai la îndepicior. Ideea e să ai pe ce să apeși ca să dai cu tot ce ai în inamic. Despre Force Feedback nu prea avem ce vorbi la acest model, însă decât să am instalat un biet motoraș amărât înăuntru care să bâraie și să pâraie din toți rulmenții, mai bine un joystick simplu, precis și cu o ergonomie mai bună.

Un astfel de joystick este exact pe felia mea. Nu îmi trebuie drivere, se configurează extrem de simplu și, în plus, l-am conectat instantaneu la USB și sunt gata de vânat irakieni. E posibil ca cei rămași la mai vechiul Windows 98 sau 95 (Doamne ferește!) să aibă ceva probleme la instalare. În schimb, în XP, totul merge ca uns. Simplu și la obiect.

LOC	1	2	3	4	5
Nume	Microsoft Sidewinder2	Thrustmaster Afterburner Force Feedback	Logitech WingMan Force 3D	Thrustmaster Afterburner 2	Logitech Extreme 3D PRO Twist
Ofertant	UltraPRO Computers	Ubi Soft Romania / UltraPRO Computers	Flamingo Computers / Best Computers	Ubi Soft Romania / UltraPRO Computers	Flamingo Computers / Best Computers
Telefon	021-211.70.90	021.569.06.00 / 021-211.70.90	021-222.50.41 / 021-345.55.05	021.569.06.00 / 021-211.70.90	021-222.50.41 / 021-345.55.05
Preț [EURO]	67 EURO	73 EURO	55 EURO	42 EURO	30 EURO
Tip	Force Feedback	Force Feedback	Force Feedback	normal	normal
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Nr. butoane	8	10	7	10	12
Throttle	da	da	da	da	da
Twist handle	da	da	da	da	da
Notă design	8	8	7	8	9
Rubber hat switch	da	da	da	da	da
Twist handle	da	da	da	da	da
Notă ergonomie stick	9	9	8	9	8
Notă ergonomie butoane	8	9	7	9	8
Notă ergonomie bază	8	8	7	8	8
Notă comportare în jocuri Lock-On	9	9	7	6	7
Notă comportare în jocuri IL2 Sturm.	10	9	8	7	7
Notă Force Feedback	8	8	6	1	1
Notă dotare	8,09	9,15	7,46	8,90	8,75
Notă performanță	8,95	8,45	6,80	6,05	6,10
Nota LEVEL	8,74	8,59	6,98	6,86	6,82



Logitech WingMan Force 3D — **Thrustmaster Afterburner 2** — **Logitech Freedom 2.4 Cordless** — **Thrustmaster FOX 2 PRO**

TRUST XK 100



\+ sistem de prindere
\+ preț
– calibrare

Nota LEVEL:	2,77
Performanță:	2,45
Dotare:	3,73
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 10 EURO (fără TVA)	

Cel mai ieftin și mai ieftin și încă o dată ieftin este acest „avion" Predator XK100. În mod normal, cu banii ăștia te duci de vreo patru-cinci ori la film, iar dacă e unul bun, îi dai la o singură ieșire cu prietena. Alternativa v-o oferă Trust: un joystick cu care să îți omori nopțile și nervii prin diverse simulatoare. Și dacă mai reușești să o înveți și pe prietena ta să joace nebuniile tale, poți spune că ești un tip cu adevărat... scos, sau, aaa, convingător.

Piesa asta nu e chiar atât de rea pe cât pare. Are un sistem de prindere cu ventuze, de care mai rar ți-e dat să vezi în ultima perioadă, și de care poți să-ți legi și bicicleta, că tot nu se dezlipește. Despre „forțe de răspuns" nici să nu vorbim. Atât mi-ar mai trebui, să distrug și biroul. Deci, dacă nu ești un manico-depresivo-obsedato-cronic, ci, mai degrabă, ești un jucător de week-end, o astfel de „manșă" îți poate fi de folos. Mai ales că nici nu ocupă mult spațiu. Și nu îl lăsați la îndemâna părinților!

6	7	8	9	10	LOC
Logitech Freedom 2.4 Cordless	Thrustmaster FOX 2 PRO	Genius Max Fighter	Logitech Attack 3	Thrustmaster USB Joystick	Nume
Flamingo Computers / Best Computers	Ubi Soft Romania / UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Flamingo Computers / Best Computers	Ubi Soft Romania / UltraPRO Computers	Ofertant
021-222.50.41 / 021-345.55.05	021.569.06.00 / 021-211.70.90	021-211.70.90	021-222.50.41 / 021-345.55.05	021.569.06.00 / 021-211.70.90	Telefon
66 EURO	28 EURO	55 EURO	23 EURO	15 EURO	Preț [EURO]
normal	normal	Force Feedback	normal	normal	Tip
USB	USB	USB/Game port	USB	USB	Conectare
10	7	11	11	4	Nr. butoane
da	da	da	da	da	Throttle
da	da	nu	nu	nu	Twist handle
9	9	6	7	6	Notă design
da	da	da	nu	da	Rubber hat switch
da	da	nu	nu	nu	Twist handle
8	8	7	7	8	Notă ergonomie stick
8	9	4	6	9	Notă ergonomie butoane
7	9	4	5	6	Notă ergonomie bază
8	7	4	4	5	Notă comportare în jocuri Lock-On
7	7	5	6	4	Notă comportare în jocuri IL2 Sturm.
1	1	6	1	1	Notă Force Feedback
8,40	7,31	7,57	6,22	5,03	Notă dotare
6,20	6,30	4,80	4,50	4,35	Notă performanță
6,80	6,66	5,40	5,05	4,76	Nota LEVEL



Genius Max Fighter **Logitech Attack 3** **Thrustmaster USB Joystick**



Afirmația lu' Dimmu

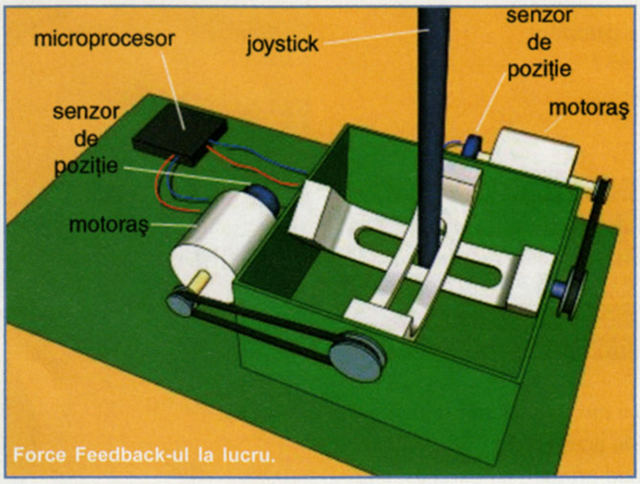
Nu tot ce zboară se mănâncă!

Testarea în sine a avut loc într-o zi destul de mohorâtă și cu un vânt călduț ce bătea dinspre S – S-E pe aerodromul secret LEGOV. Evaluarea s-a făcut pe avioane din Lock On și IL2 Sturmovik. Aeromodelele folosite au fost alese pe sprânceană, din clase și categorii diferite, pentru a „asculta" la cald exact modul în care răspund joystick-urile la solicitări. Pe lângă acestea, s-au mai notat punctele obținute și la design, ergonomie, mod de construcție și dacă au sau nu nevoie de lipici pentru aderență la birou.

O atenție deosebită a fost acordată acelor modele care dispun de Force Feedback. S-a constatat că această opțiune, în cazul unor joystick-uri, bagă bețe serioase în propulsoarele avioanelor, iar ele devin extrem de greu de controlat, chiar și când rezervoarele sunt pline.

În concluzie, scopul acestui maraton aviatic a fost acela de a oferi viitorilor piloți de vânătore adevărate repere înainte de a da examenul final.

Cu ce se mănâncă nene, Force Feedback-ul?



Force Feedback-ul la lucru.

Force Feedback, numit și „haptic feedback", este un angrenaj mecanic care imprimă stick-ului anumite mișcări în conformitate cu acțiunea care se desfășoară pe ecran. Spre deosebire de un joystick normal, cele cu Force Feedback dispun de un microprocesor care rulează la frecvențe între 16 și 22 MHz. Acest procesor angrenează motorașele pe cele două axe, astfel încât să realizeze anumite efecte. Dacă nu știați, mecanismul mai conține și o memorie de tip ROM (read only memory), în care sunt stocate principalele secvențe pe care procesorul le comandă într-un anumit moment. De exemplu, în această memorie sunt stocați toți pașii care trebuie urmați în situația în care se trage cu o mitralieră sau cu un tun.

La joystick-urile mai șmecheroase, în apropierea motorașelor există o serie de senzori în funcție de care procesorul află exact poziția stick-ului într-un moment X. De aici rezultă o precizie mai mare în mișcare.

■ BogdanS

LOC	11	12	13	14
Nume	TRUST Predator QZ 501	EDNET Flightstick	TRUST Predator TH 400	TRUST XK 100
Ofertant	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Flamingo Computers
Telefon	021-222.50.41	021-222.50.41	021-222.50.41	021-222.50.41
Preț [EURO]	29 EURO	23 EURO	14 EURO	10 EURO
Tip	normal	normal	normal	normal
Conectare	USB	USB	USB	Game port
Nr. butoane	6	6	4	4
Throttle	da	da	da	nu
Twist handle	da	da	nu	nu
Notă design	6	4	5	4
Rubber hat switch	da	da	da	nu
Twist handle	da	nu	nu	nu
Notă ergonomie stick	7	6	5	3
Notă ergonomie butoane	6	5	5	4
Notă ergonomie bază	4	5	3	3
Notă comportare în jocuri Lock-On	3	2	3	3
Notă comportare în jocuri IL2 Sturm.	2	2	3	3
Notă Force Feedback	1	1	1	1
Notă dotare	7,39	6,50	5,13	3,73
Notă performanță	3,75	3,25	2,75	2,45
Nota LEVEL	4,70	4,11	3,36	2,77



TRUST Predator QZ 501

EDNET Flightstick

TRUST Predator TH 400

Sendo M570

Știți voi ce-i mai rotund și mai rotund decât pătratul în sine? Noul model de telefon mobil de la Sendo. M570 nu are foarte multe elemente cu care să atragă atenția, însă cele deja existente sunt acceptabile. Să luăm de exemplu designul său pătrato-rotund cu tentă pătrățoasă. Nu arată rău, e chiar simpatic. În momentul în care chiar îl tragi de clapetă, ies din ascunzătoare câteva taste stinghere și parcă păcălite de soartă. Nu e rea ideea ținând cont că cei cu degetele mai „groase" întâmpină de obicei dificultăți în a „opera" astfel de telefoane. La fereastra de la etajul de deasupra rânjește la soare un mini-ecran color în care pot fi oglindite 65 de mii de culori. Pe partea cealaltă, conform proverbului, ar trebui sa fie leopardul, însă nici de această dată nu ține. Deci, pe cealaltă parte găsim un al doilea ecran, cu rol de parasolar și în care se afișează cu aproximație ora exactă.

La capitolul memorie internă stăm bine. Tabureții sunt moi și confortabili, iar lângă aceștia sălășluiește un chip de 4 MB în care pot fi stocate până la 250 de nume și de numere de telefon.

Și în cazul lui Sendo M570 meniul este completat de posibilitatea de a reda sunete polifonice și de a oferi o idee despre poziționare prin intermediul funcției de GPRS, evident din clasa 8.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	82 x 45 x 20 mm
Greutate:	77 g
Display:	UFB – 65000 culori
Rezoluție Display1:	128 x 128 pixeli
Rezoluție Display2:	96 x 64 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 600 mAh
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maxim 5 ore



Panasonic G60



Nu știu cum se face, dar când scot băieții ăștia cu ochii mici câte o chestie, chiar le merge. Ce-i drept, nu le scot zilnic, însă când le scot, se simte. De exemplu, e o plăcere să ții în mână acest telefon mobil Panasonic model G60. Modul în care este construit, amplasamentul butoanelor, ecranul destul de mare sunt doar câteva elemente pe care producătorii le-au avut în cap de la bun început. Ți-e mai mare dragul să îl ții în mână și să-l butonezi în disperare.

La cât de entuziasmat sunt de ergonomia lui, pe atât de dezamăgit sunt de ecranul său. Într-adevăr, e mare, e color, știe să afișeze peste 4000 de culori, însă când vine vorba despre vizibilitate în condiții de lumină excesivă, mă cam lasă cu ochii în soare. În restul cazurilor, aș putea spune că e OK, mai ales că acesta poate fi înfrumusețat sau personalizat cu unul dintre cele zece background-uri sau patru screensaver-e incluse în memoria telefonului. Interesantă este și camera foto care poate fi atașată telefonului dacă se mai achită câteva sute de yeni în plus. Această cameră oferă posibilitatea de a realiza fotografii la o rezoluție maximă de 640x480. O idee foarte bună este amplasarea deasupra obiectivului camerei a unei mini oglinzi, cu ajutorul căreia persoana care folosește telefonul în cauză își poate face singură poze fără a mai fi nevoie să apeleze la altcineva. O idee genială pentru a trimite MMS-uri.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	104 x 47 x 19 mm
Greutate:	87 g
Display:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 4,5 ore

Motorola MPx

MPx este ultima modă în materie de telefoane „dăștepte" (smartphone) realizate de către compania Motorola. Cu alte cuvinte, funcțiile pe care le servește pe tavă în materie de comunicare sunt extrem numeroase. Telefonul ăsta dăștept are habar de rețele GSM tri-band, de comunicare Wi-Fi și chiar de Bluetooth. Toate acestea sunt coordonate de un sistem de operare bazat pe Windows Mobile, de unde rezultă faptul că este compatibil cu o grămadă de modele și aplicații care în mod normal ar rula pe PDA-uri.

Nici la capitolul multimedia nu stă rău. Undeva în lateral pot fi implantate card-uri MMC sau SD cu capacități de stocare ce pot ajunge chiar și până la 1 GB. La ce bun atâta memorie? Nimic mai simplu. Se activează frumușel camera foto de 1.3 megapixeli și îi dai bătaie. Ba poze, ba filmulețe, ba poze și filmulețe. Și ce faci cu rezultatele? Nimic mai simplu. Le trimiți prietenilor, apelând la orice mijloc de comunicare, cu riscul de a deveni geloși pe tine. Partea mai drăgălașă este micul gigant ecran color TFT touchscreen. Prea multe deodată? Eh, asta e, Motorola MPx îl are în dotare, așa că trebuie să îl suportăm.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	96 x 60 x 22 mm
Greutate:	135 g
Display:	TFT Touchscreen – 65000 culori
Rezoluție Display:	240 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A



■ BogdanS

Madonna
Remixed & Revisited

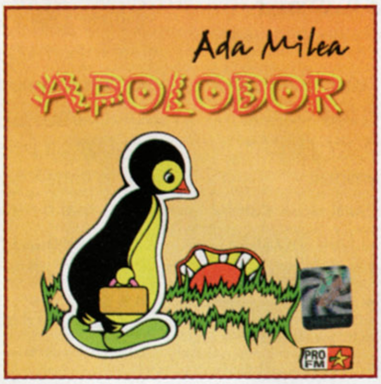
A&A Records
Nota 9



Eu deja mă enervez când aud de Madonna. De ce? Pentru că nu pot frate să-i dau notă mică. Și nu că nu mă lasă cineva, dar reușește mereu să scoată muzică de cea mai bună calitate. Așa se întâmplă și cu albumul de față. Are remixuri la piese cunoscute (American Life, Love Profusion, Nothing Fails), remixuri făcute de nume ca Nevins sau Headcleaner și un featuring cu Missy Elliot, Aguilera și Britney (celebrul live de la MTV VMA). Problemă: are doar șapte piese, deci muzică doar de vreo juma' de oră. E bine să știți asta dacă vreți să cumpărați acest CD.

Ada Milea
Apolodor

A&A Records
Nota 10



Apolodor este un pinguin în jurul căruia se învârte întreaga poveste cu același titlu. Muzica Adei Milea nu face altceva decât să arate drumul pe care îl parcurge acesta în căutarea fraților lui din Labrador de care îi este dor. Pinguinul ajunge când „...la Capul Nord", când „...pe alt vapor", când „ ...pe Lună" sau „...în imn" sau de ce nu, un „ ...cowboy", pentru ca în final să ajungă în Antarctica.

Zdob și Zdub
450 de oi

A&A Records
Nota 10



Un album în memoria Maestrului Culai, fondatorul Tarafului Haiducilor. Un album ce conține 13 piese, printre care și „Everybody in the Casa Mare" (cu videoclip cu tot). Un album cu 450 de oi. Un album conceput de trupa moldovenească. Un album ce merită nota zece. Un album ce trebuie ascultat de cel puțin 450 de ori! Dacă dați de el prin magazine, cumpărați-l! Nu o să vă pară rău.

AVRIL LAVIGNE DĂ TONUL!



Avril Lavigne se pregătește intens să lanseze un nou album. Acest disc, a cărui lansare este prevăzută pentru mai, va fi produs de Don Gilmore, cunoscut pentru munca sa cu Pearl Jam, Linkin Park și Good Charlotte. Producătorii The Matrix, cărora le este datorat succesul primului ei album, „Let Go", nu vor participa astfel la acest nou material. Primul single extras de pe album se intitulează „Don't Tell Me". Ben Moody, ex-Evanescence, colaborează și el la o piesă, „Nobody's Home". Avril Lavigne a declarat recent: „Acum am mai mult control creativ. (...) Scriu muzica pe care o iubesc. Ascult rock și lucruri sumbre, dar îmi plac și piesele pop bune".

U2 PREGĂTEȘTE UN NOU ALBUM!

U2 a început să lucreze la un nou album alături de producătorul Steve Lillywhite. Irlandezii colaborează astfel din nou cu cel care i-a ajutat la albumele „The Joshua Tree", „Achtung Baby" și „All That You Can't Leave Behind". El a supervizat de asemenea înregistrarea lui „Boy", primul album U2, și a lui „October". Lansarea acestui nou album este prevăzută pentru acest an, dar momentan nu se cunoaște o dată exactă.

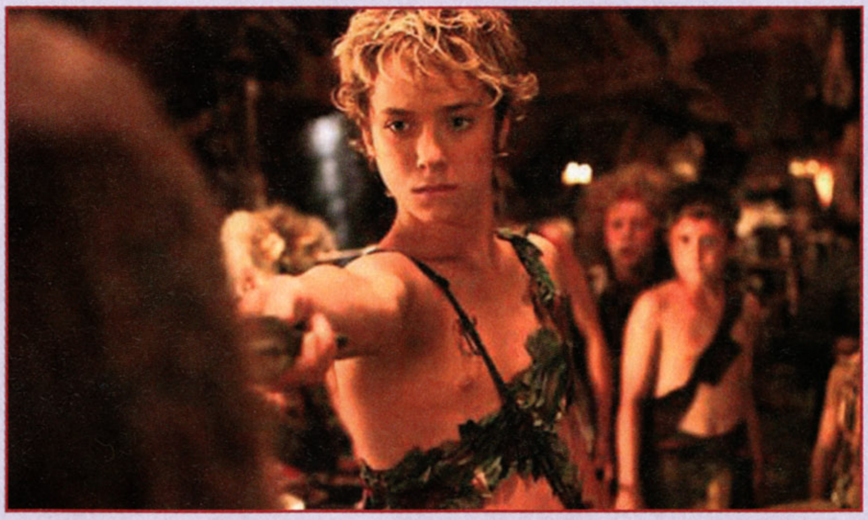


Mai trebuie să știți că Bono a fost de curând în vizorul Partidului Republican pentru cuvintele sale de la Golden Globes 2003. El a declarat în direct: „This is really, really fucking briliant". FFC (Federal Communications Commission) a tolerat această afirmație argumentând că ea nu descrie „un organ sau o activitate sexuală". Președintele actual al comisiei, Michael Powell, nu a fost de acord și a declarat că „această vulgaritate mare este iresponsabilă și de detestat". El încearcă să convingă comisia și congresul că orice expresie vulgară de pe canalele americane trebuie să fie interzisă...

PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete

lifestyle

Peter Pan



Copilăria mea a fost luminată de multe cărți de aventuri, care mai de care mai fascinante și mai pline de viață. Peter Pan a fost una dintre ele. Este povestea scrisă de J. M. Barrie despre un copil care are un mare „defect": toți oamenii din jurul lui cresc, devin adulți și în cele din urmă îmbătrânesc, în timp ce el rămâne copil pentru totdeauna. Iată că Universal Pictures, Columbia Pictures și Revolution Studios ne prezintă ecranizarea acestei povești. Acțiunea începe într-o noapte răcoroasă în Londra, când Wendy Darling (Rachel Hurd-Wood) își fascinează frățiorii cu povești despre lupte cu săbii și despre Căpitanul Hook, nemilosul pirat care nu se teme decât de ticăitul unui ceas. În același timp, un ceas ticăie și pentru Wendy, deoarece tatăl său a hotărât că este timpul ca fătuca noastră să crească. După seara aceasta nu vor mai fi povești. Wendy va petrece timpul numai în preajma femeilor, iar mătușa ei, Millicent (Lynn Redgrave), va trebui să-i găsească un soț.

Nici unul dintre ei nu știa însă că poveștile lui Wendy sunt ascultate și de Peter Pan împreună cu o micuță zână foarte geloasă, Tinker Bell (Ludivine Sagnier). O lume imensă, plină de aventuri, se va deschide din noaptea aceea pentru Wendy și frații ei. Dacă vreți să asistați la întâmplările prin care vor trece aceștia, va trebui să mergeți la cinema.



Data apariției 2 aprilie 2004

Distribuit de InterComFilm România

Identități furate

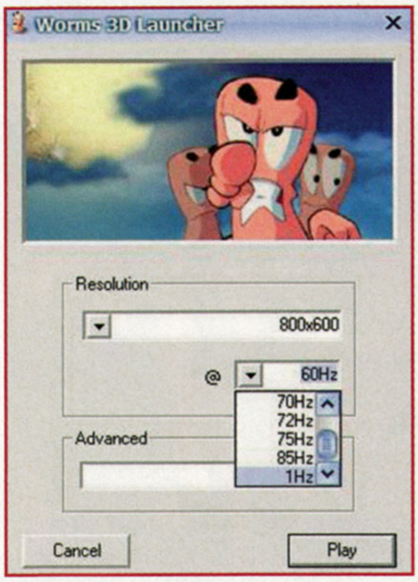
Ar cam fi timpul să o vedem din nou pe Angelica pe marile ecrane. De data aceasta în rolul unui profiler din FBI, agentul special Illeana Scott (Angelina Jolie) nu se bazează pe metodele tradiționale pentru a descoperi misterele unei minți criminale. Metoda ei este una intuitivă, neconvențională și de multe ori se dovedește a fi singura modalitate de a descoperi identitatea criminalilor. Ei bine, talentata Angelica este chemată în Montreal la cererea detectivilor de acolo, care se confruntă cu un ucigaș în serie, pe care nu prea pot să-l prindă. Chestiunile se complică în cele din urmă. Adevărul este că nu prea îmi pot imagina cum nu s-ar putea complica în clipa în care Angelica se învârte prin jurul tău. Până la urmă, eroina noastră va trebui să rămână singură în fața unui mare cerc de suspecți. Păpușă, de-aș fi știut ce pericole te-așteaptă, aș fi trecut oceanul înot să te ajut! Acum nu-mi rămâne decât să mă duc la cinema să văd cum te-ai descurcat singură.





Data apariției 23 aprilie 2004

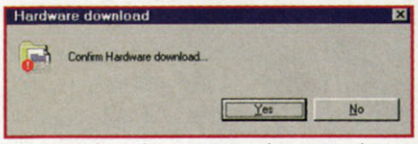
Distribuit de InterComFilm România



Dacă mă superi, îți pun și un refresh de -10 Hz, da!
Imagine primită de la Liviu Trifoi.



Deja mă ia cu somn. **Imagine primită de la Yami_Vegeta.**



Dacă ar fi pe bune, mi-aș lua țavă de net de 1 MB garantat.
Imagine primită de la Liviu Gelea.



Cu Mafia nu te pui decât dacă vrei să ajungi salami!
Imagine primită de la K-RAD KNOCK.



Ca să poți să înscrii, trebuie să te faci una cu mingea!
Imagine trimisă de Nicu Vlad.



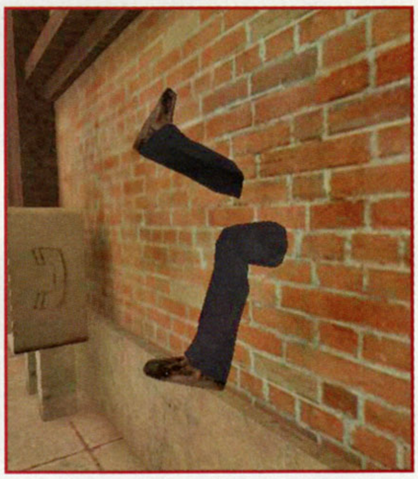
I like to ride my bicycle!
Imagine de la ThanatoX.



Trebuie să ajungem pe Marte! Nu contează prin ce mijloace...
Imagine trimisă de Sharky.



M-am săturat până peste cap de bug-urile din GTA. Acesta însă are ceva ce-i numai al lui! ☺
Imagine primită de la Cristina Udrescu.



Versiunea occidentală a mitului lui Manole!
Imagine primită de la Dur@cel.

Câștigătorul din acest număr este Liviu Trifoi.

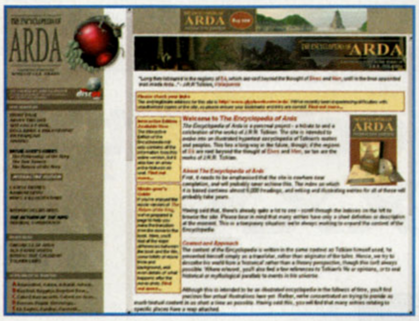
Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

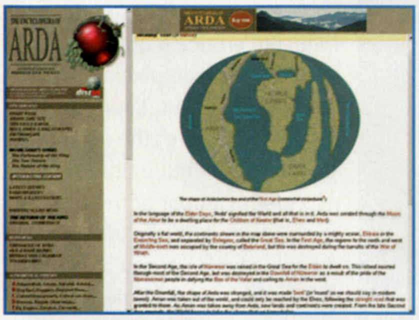
www.

The Encyclopedia of Arda

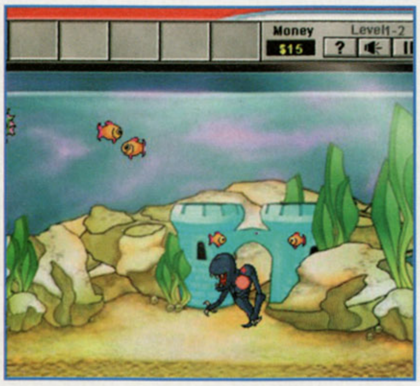
www.glyphweb.com/arda

The Encyclopedia of Arda este, după cum spune și autorul, un proiect personal, un tribut adus lui J.R.R. Tolkien și universului pe care l-a creat acesta și, nu în ultimul rând, o imensă enciclopedie interactivă dedicată cărților scrise de Tolkien. Proiectul nu a ajuns încă la final, așa că dacă vreți să-l ajutați să „crească" sau pur și simplu sunteți curioși să vedeți despre ce este vorba, aruncați un ochi peste link-ul de mai sus.









Insaniquarium

www.popcap.com/gamepopup.php?theGame=insaniquarium

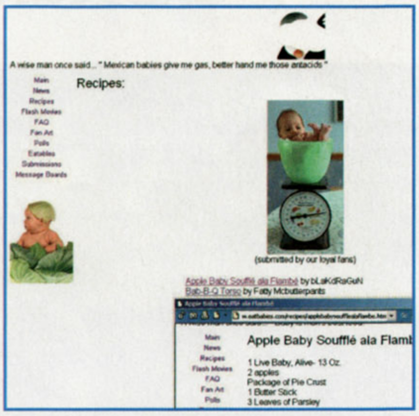
Pornești cu doi peștișori și ajungi să ai vreo zece. Pleci fără nici o grijă și ajungi să te bați cu extratereștrii puși pe rele. La început nu ai nici un ban, la sfârșit te scalzi în aur, diamante și mii de dolari. Pornești cu gândul că-l joci cinci minute și te prinde noaptea pe net. Un joc mai complex decât pare la prima vedere, pe care dacă îl ratați nu știți ce pierdeți...

Got Baby?

www.eatbabies.com

Un site nerecomandat tinerelor mame și celorlalte persoane cu porniri materne. Recomandat gurmanzilor care vor să experimenteze ceva nou, părinților cu prea mulți copii și, nu în ultimul rând, celor foarte, foarte înfometați. Nu uitați însă că este vorba doar despre o glumă... cred... nu?

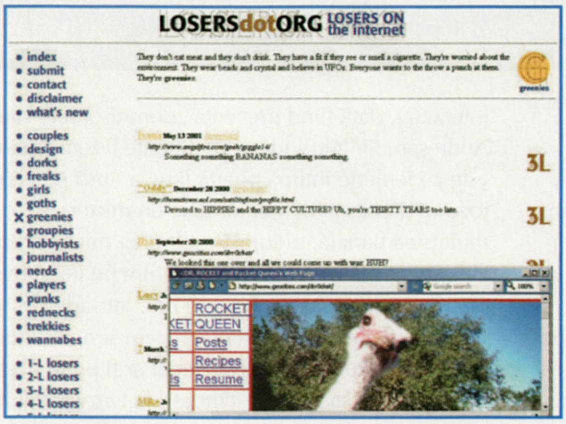


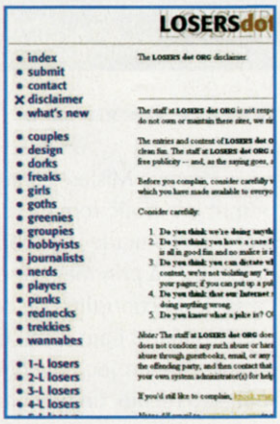


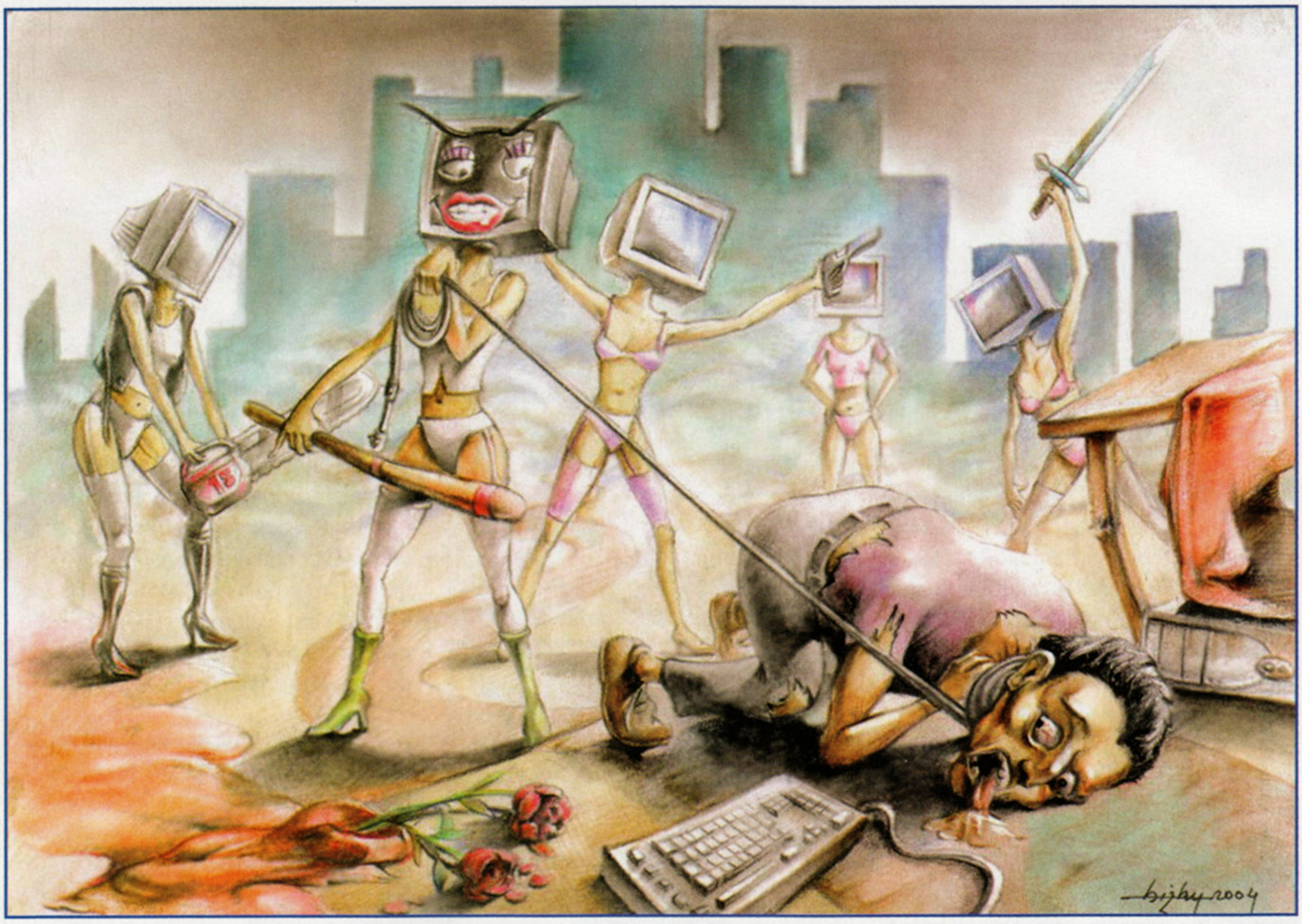
LOSERS dot ORG

www.losers.org

Ați întâlnit probabil în viața voastră site-uri care v-au făcut să vă întrebați „Ce naiba era în mintea ăstuia?!". Ei bine, acum aveți la dispoziție un site care se ocupă cu descoperirea, clasificarea și notarea unor astfel de site-uri. De la pagini personale, de care ar râde și cel mai bun prieten, până la designuri de site-uri în care se pune accent pe combinații de roz și mov, toate le găsiți la losers.org.







Jocul erotic – între educație sexuală și filme XXX

Dacă ar fi să mă iau după reacțiile din mai toată mass-media românească, cam toată lumea a jucat „Misterele Laurei”. Dacă nu e așa, înseamnă că multă lume vorbește degeaba și fără să știe despre ce e vorba. Oricum, erotic sau nu, este totuși vorba despre un joc. Pe care majoritatea dintre voi nu îl considerați deloc bun. Și totuși, l-ați jucat, iar asta ar putea da idei unora și altora, așa că nu vă mirați dacă în curând o să apară „Misterele Laurei: Vine vecina în vizită”, „Misterele Angelicăi: Unde se duce gunoiul când se duce și uite ce fain e gunoierul” sau „Misterele Triunghiului Bermudelor: Aventura a trei nimfe într-o altă dimensiune”.

Pentru data viitoare vă propun o temă preluată de pe forumul LEVEL, și anume „LEVEL-ul și viața socială”. E mai bine cu sau era mai bine înainte, fără? Vă face să chiuliți de la școală, nu vă lasă să dormiți noaptea, v-a făcut rost de o prietenă? Poveștile și detaliile picante le aștept pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

Baftă!

■ **Mitza**

Manole Alexandru

„Hmm... Misterele Laurei, primul joc erotic românesc. Am luat și eu jocul (de la tarabă, bineînțeles, că prin magazine nu e) ca să fiu în cunoștință de cauză, l-am instalat și l-am jucat. Ce pot spune? Este un joc adventure mult sub medie, un film erotic interactiv, dată fiind prezența „domnișoarei” Laura Andreșan. Singurul lucru care poate fi totuși un mister este ce lenjerie intimă poartă fătuca, însă pe parcursul jocului nici ăsta nu mai rămâne un mister. Are o intrigă mult prea banală, o durată mult prea mică; în concluzie, nu merită ca joc. Însă ca un film poate să merite pentru cei mai obsedați dintre noi. Într-adevăr, sexul se vinde și poate că doar așa ne facem și noi cunoscuți. Analizând situația mai atent jocul ar fi putut avea șanse de reușită. Doar dacă te gândești la Larry sau la Lula, jocuri adventure, respectiv adventure/tycoon cu puternice influențe erotice (comice însă), dar cu personaje pixelate, vezi ce succes au avut. Laura nu este însă pixelată, ci e „the real thing” și jocul e adventure, însă mult mai erotic; așadar ar trebui să spargă toate topurile (de jocuri, nu cele ale Laurei sau ale colegelor sale). Însă trebuie recunoscut că acest gen de jocuri, cel erotic, va rămâne underground; nu se vor vinde multe exemplare, nu va fi cunoscut de multă lume și probabil că va fi apreciat sau blamat doar de cei care au cunoștințe în domeniu.

În concluzie, sunt de acord cu jocurile erotice atâta timp cât sunt bine făcute, nu sunt doar un spectacol de striptease și măcar au un scop. Și totuși, când te joci așa ceva numai la joc bine făcut nu-ți stă gândul...”

Mihai Dobreanu

„În general aş fi fost în culmea fericirii dacă ar fi apărut vreun joc românesc. Aşa că am fost exaltat chiar dacă era erotic. Da', mă rog, am făcut rost de el. În primul rând am fost enervat că era făcut în FLASH!!!

Lucru care nu e prea greu dacă te pricepi un pic. După maxim 6 ore de joc, chestia se termină. Dar asta e, românu' tot român e... De mântuială, mă rog, 70%. Jocul în sine era mai slab decât cel mai prost film porno pe care l-am văzut în viaţa mea şi deşi viaţa mea a fost scurtă, am văzut destule materiale porno... am 17 ani în martie. Mă rog, dacă ne gândim acum şi Supaplex e slab dar dacă în 20 de ani o să fim la nivelul jocurilor din lume de peste 10 ani atunci e perfect. Deşi tot voi ziceaţi că nişte tineri din ţară pregătesc un FPS belea. Asta e bine, o să avem şi noi jocuri care costă mai puţin şi sunt în română, că restul erau de la ăia din Caraibe.

În concluzie: joc slab pe platformă slabă, de gameplay şi multiplayer nu putem vorbi."

Gold Man

„Ăsta nu este primul joc erotic din România. Dacă te duci la o tarabă sigur vei găsi un PC Erotica şi alte porcării. Părerea mea este că am avansat şi noi. Noi care nici măcar un Pacman nu am fost în stare să facem, măcar am făcut un joc erotic. Dar fi sincer Mitza, nu-i aşa că l-ai jucat? Şi Koniec, şi Sebah, şi toată redacţia. Oricum, când a fost scos pe piaţă nu a existat bărbat (cu computer, desigur) să nu îl cumpere, dar fac şi eu rost de el, deci mă voi alătura şi eu acestui club. Subiectul jocului mi se pare extrem de prost. Tu eşti Gigi, reporterul, şi cumva trebuie să reuşeşti să o dezbraci pe Laura aia? Nu înţeleg. Dar ce m-a amuzat cel mai mult este faptul că are şi un pic din Hitman, adică nu ştiu ce prost căruia nu i se vede faţa îţi zice să faci: aia, aia, aia, aia şi aia. Şi apoi, că e şi şmecher, îţi mai zice să alegi şi „armele"... adică un mobil şi alte chestii. Ce poţi face cu un mobil? Sună în mijlocul interviului şi face infarct şi o poţi dezbrăca pe individă. Acum că am spus-o, trebuie să fac un cheat cu chestia asta, cool. :)

Aaaa, bună tată. Nu, nu vorbesc despre jocuri erotice. Aaaaaaaaaaaaa, tată, calmează-te. Tată, te înroşeşti. Tată, lasă bâta aia jos. Tată, bea apă, bea ceva! Aoleu, trebuie să plec..."



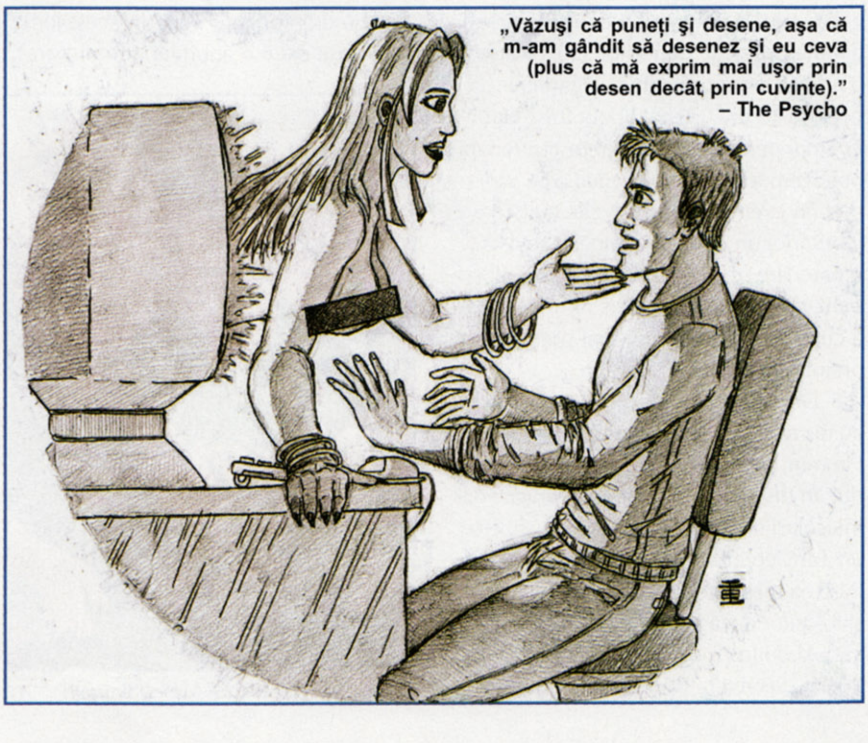
Acuma e acu'... Cu care începi jocul?

Spyd3r

„Subiectul parcă era: ce părere avem despre jocurile erotice, nu? Ce părere am? Hmmm... Interesant! Sincer să spun, îmi e indiferent. Părerile se pot grupa după părerea mea în două MARI categorii: păreri bune şi păreri rele. Cea bună o au cei „singuratici" şi cei care au jucat toate genurile de jocuri şi chiar, chiar nu au ce să se mai joace. Iar cea rea o au în mod general gamerii peste 25 de ani care au copii şi... ştiţi voi. Aceste persoane ştiu că genul ăsta de jocuri nu se vând celor sub 18 ani dar ceea ce ei nu ştiu e că acum le poţi cumpăra de la oricine. Ca să vă zic şi eu părerea mea aceasta constă în următoarele: eu cred că producătorii de jocuri chiar nu mai ştiu ce genuri de jocuri să producă, de aceea apelează la aşa numitele jocuri „erotice". De ce nu scot şi ei un joc în care să mai şi înveţi ceva nu să tot ucizi, distrugi? Părerea mea! Ar fi foarte interesant dacă pentru a te juca un joc din ăsta erotic ţi-ar trebui un P4 1200 MHz şi o placă video 128 Mb. Asta chiar că ar fi ceva interesant. Dar şi mai interesant ar fi să apară pe CD-ul LEVEL un joc erotic. Ce ziceţi?"

Cyer_M_Fox

„Acest gen de jocuri e popular în Asia, învelit în super popularul stil manga (după care ei sunt înnebuniţi). Nu pot să-mi dau seama exact ce fel de popularitate va avea pe la noi, din câte ştiu se bucură de o popularitate aşa mare în Europa şi America, fiind cu mult în spatele oricărui alt gen, şi dacă stau bine şi mă gândesc, nici nu are cum, fiind un fel de film porno interactiv, în care nu contează foarte mult ce faci pentru că rezultatul e acelaşi „o baby give it to me". Eu unul am avut ocazia să joc aşa ceva şi era în japoneză, dar m-am descurcat de minune chiar dacă nu înţelegeam o iotă. Pe lângă asta mi se pare mai interesant în glazura manga, că dacă vreau hardcore



„Văzuşi că puneţi şi desene, aşa că m-am gândit să desenez şi eu ceva (plus că mă exprim mai uşor prin desen decât prin cuvinte)."
– The Psycho



Nu dați banii pe prostii, educați-i pe copii!

trebuie numai să intru pe net și găsesc XXL de nu mă văd. Oricum, nimeni nu va da faliment pentru că doar se găsește cine să cumpere jocurile astea, sunt destui fără femei și viață socială care vor să nu se mai simtă singuri sau din ăia cu femei și viață socială dar care s-au săturat de toate și vor ceva nou. Aviz celor cu păr alb în cap: nu mai are rost să plece de acasă după alta, se pot uita liniștiți în monitor că oricum numai cu privirea rămân."

#Lord Katerpilar

„Păi eu am 14 ani și nu știu de ce părinții ăștia se abțin așa... Oricum pot oricând să fac rost de filme, de ce educația sexuală de genul ăsta este restricționată prin lege minorilor sub 18 ani, la o adică care e problema? Țiganii fac copii la 12 ani... what about this? Ha? Tocmai pentru că este mai restricționată noi avem tentația de a vedea... Să vă dau un exemplu: acum 2 zile (azi 19 februarie) un coleg a cumpărat revista... o oarecare revistă cu material sexual, și baba de la chioșc nu a zis nimic +(plus) a cumpărat-o cu 10 mii mai puțin decât prețul ei normal.

Dar să vorbim despre jocuri, care m-au distrus pe mine și pe alți gameri... Hmmm, primul joc care vreau să îl introduc în discuție este unul mai pervers, dar în același timp sim: Lula Inside, care este un Tamagochi de ăla, desen animat. Părerea mea este că jocul este interesant și folositor dacă vrei să devii Pește.

Al doilea joc ar fi cel din revista 02/2004, „Secretele Laurei", care (nu trebuie să precizez că e românesc) este un joc ceva mai serios, de fapt nu este așa de serios, conceptul este interesant, grafica mi s-a părut ștearsă, din ce am observat și eu.

Un joc în care simularea de-a_mama_și_de-a_tata_fără_prezervativ este una mai serioasă este The Sims (all of them), unde înveți mai multe despre viață decât dintr-un joc cu și despre Red Light District din micul Paris."

Nihilist

„Eu am, ca orice bărbat cât de cât normal, testosteron. Uneori cam mult. Deci am jucat și eu jocuri porno (din alea cu dreptunghiu' roz). În acest joc trebuia să excit o anumită domnișoară de origine asiatică, lucru care necesita intensiv mausul. În 2 ore (cât mi-a luat să termin jocul) am tras următoarele concluzii:
- nu trebuie să mai beau bere de proastă calitate
- manelele sunt pentru fraieri
- mi-a crescut masa musculară a mâinii (vă dați seama cât de mult am folosit mausul). Din rândurile de mai sus se poate deduce că nu prea sunt pro jocuri porno. De ce? Ele ar trebui să calmeze bărbatul tensionat, lucru pe care nu reușesc să-l facă. Cică jocul despre care se vorbea în revistă o să fie un action/adventure. Păi cum să dispară tensiunea cu un adventure???
Morala: joc + porno = catastrofă 100%
Sfaturi: jucați ceva, orice și dup'aia duceți-vă pe internet că sunt n'șpe mii de site-uri porno. Părerea mea!"


Ce mă, a venit jocul? Ăla cu Laura?!

Mr.Quackers

„Acum 10 minute l-am terminat. Fraților, când am văzut erotic m-am gândit ceva Hardcore acolo sau măcar Softcore dar nu să se mângâie cinci tipe tot jocu. Vorba vine joc. E un film sexy în care dai niște clicuri. Variantele de răspuns sunt ușoare și nici măcar nu ai de ales. Faze penibile de genul „Acunde-te după fotoliu" și nici măcar să vezi filmele separat nu poți. De obiectele din ARSENAL te folosești rar iar pe unele nu ajungi să le folosești deloc. Jocul e foarte scurt. Scurt dacă nu vezi filmele. Cred că dacă îl știi pe de rost îl poți termina în 30 de minute. Sunt băgate niște mini-games-uri la plesneală... „Paharele", „Cards", când a fost faza cu mașina credeam că bagă ceva de genul Spyhunter. Cel mai mult însă mi-au plăcut sfârșiturile, inventive și cam macabre. „Te-ai spânzurat și te-au îngropat cu fondurile municipale".

Cred că și eu puteam să fac un joculeț mai bun cu prietena mea, chemam câțiva prieteni și prietene, băgam un storyline de milioane și făceam un joc de 50 de ore cu filmulețe mici și picante și gata „Al doilea film/joc erotic românesc"."

Ne-au mai scris: Adriana Larion, EXC0, Mishu Theoden, nECris, Alin, Iuli Nicu, hr (corect, bine că mai știe cineva de Babylon 5), rapper the rapper, Edi Horga, rafael90, Didi Andrey și o groază de lume de pe forumul LEVEL, se știu ei care...

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







Battlefield Vietnam

Din seria Battlefield, de data aceasta prin Vietnam!



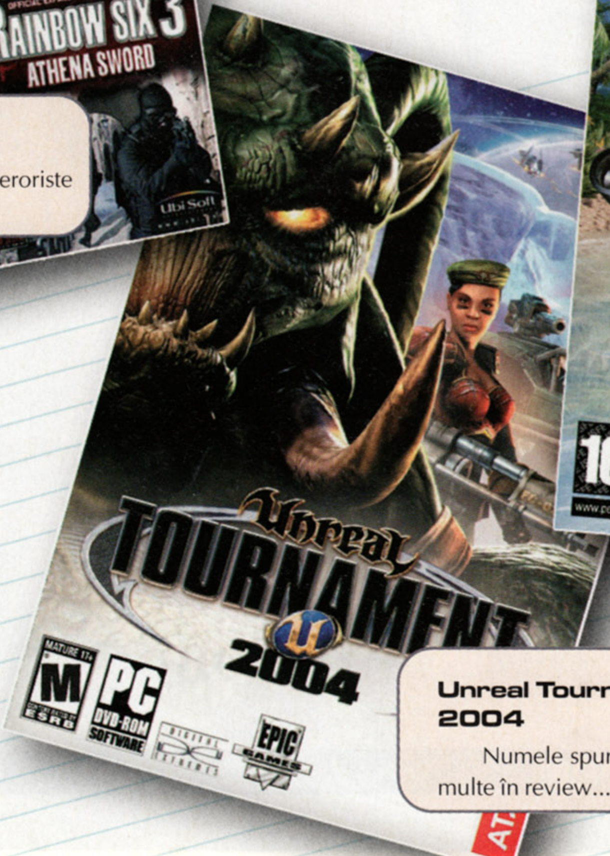
Rainbow Six 3: Athena Sword

Tactica trupelor antiteroriste într-o nouă versiune



Far Cry

Un strigăt depărtat, de durere inundat, în LEVEL așezat!



Unreal Tournament 2004

Numele spune totul. Mai multe în review...

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro



Game with MSI, Now!
The way it's meant to be played
NVIDIA.
G-FORCE FX
Worldwide No.1 VGA Card Manufacturer
No.1
MSI VGA Card
best of tom's 2003
editor's choice
www.tomshardware.com
MSI FX5950Ultra-VTD256
5950Ultra
256 MB DDR
TV-Out / DVI-I / Video In
Dual VGA / TwinFlow Cooling
Include jocuri
MSI FX5900XT-VTD128
5900XT
128 MB DDR
TV-Out / DVI-I / Video In
Dual VGA / T.O.P. Tech Cooling
Include jocuri
MSI FX5700-TD128
FX5700
128 MB DDR
TV-Out / DVI-I
Dual VGA / T.O.P. Tech Cooling
Include jocuri
Dynamic Overclocking Technology
Alege nivelul de overclock
Interval de variaţie între 2 - 10% în 6 trepte
Reglare automată a parametrilor
Cea mai bună cale de optimizare a vitezei GPU-ului şi memoriei pentru performante maxime
Setarea automată a limitelor de overclock pentru eliminarea supraînccălzirii sau deteriorării
Optimizat pentru toate plăcile grafice
D.O.T.
Dynamic Overclocking Technology
MSI Dynamic Overclocking
Overclock Level
Commander (10%)
General (9%)
Colonel (8%)
Captain (6%)
Sergeant (4%)
Private (2%)
6600 6800 7000 7200 7400 7600
3D Mark 2003
MSI
www.msi.com.tw
FLAMINGO
www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line